



**REGALO EN EL CD-ROM
STRIP POKER DE LUXE
JUEGO COMPLETO
LA PARTIDA DE TU VIDA**

**CONCURSO ARCADIA
REGALAMOS VEINTE
ACTUA SOCCER 2**



Año 1 • Número 6

PRIMER CONTACTO

Jetfighter
Tonic Trouble
Simcity 3000
Pilgrim
Mech Commander
Plane Crazy
Unreal
Comanche Gold
Gabriel Knight 3

JUEZ Y JURADO

Tie Break Tennis
Nba Action 98
Battlezone
Nitro Pack
Sabre Ace
Red Line Racer
Dark Rift
Virtual Chess 2

AUTOPSIA

Solución completa de Lands of Lore 2

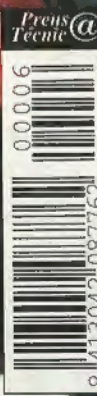
ZONAS

Fighting Force • Alpha Centauri:
Civilization en el espacio
• Mujeres en Internet.

**Avalancha de juegos
deportivos**



**100
Paginas**



**GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER**

EXCLUSIVO CURSO DE DIV GAMES STUDIO • LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACION APLICADOS A VIDEOJUEGOS • 3DMANIA: CLIPPING • CURSO DE CAKE WALK • COMO CONSTRUIR LOS MEJORES NIVELES DE TUS JUEGOS FAVORITOS • Y MUCHO MAS ...

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS CIBERNAUTAS MÁS AUDACES

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS

REPORTAJES

- RETEVISIÓN VS TELEFÓNICA: INTERNET SERA MÁS BARATO
- BURLA EL ATAQUE DE LOS HACKERS: ENCRYPTACIÓN PGP
- ESPACIO WEB GRATUITO: DONDE MANTENER TUS WEBS
- NUEVO CONCEPTO DE APLICACIÓN EN INTERNET: ICQ Y LOS SERVIDORES PRIVADOS
- VIDEOCONFERENCIA: COMUNICACIONES A LARGA DISTANCIA Y BAJO PRECIO
- FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍAS WEB: HTTP, PROTOCOLO DE WEB
- TCP/IP, EL ESQUELETO DE LA GRAN RED

INICIACIÓN

- MIRC, CONFIGURA TU CLIENTE DE CHAT
- FRONTPAGE 98, DISEÑA TU PROPIA PÁGINA

MUJERES VIRTUALES

- CONCHI, LA FRUTA PROHIBIDA

CURSOS TÉCNICOS

- JAVA Y HTML

SELECCIÓN DE WEBS

- SEXO, INFORMÁTICA Y ACTUALIDAD



DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED

ESTE MES EN EL CD ROM

- Las novedades más importantes lanzadas en el mundo de Internet. Este número os ofrecemos Babylon, traductor para Internet Claris Home Page 3.0, editor web, Dreamweaver, diseño web, Netscape Communicator 4.04 (PC y MAC) y Serif Page Plus, autoedición.
- Recopilación de los mejores programas shareware del mercado para PC.
- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat... para PC y MAC (últimas versiones).
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica de portada.
- Guía interactiva con los estrenos de Cine y Video del mes.

Prensa Técnica@

Edita PRENSA TÉCNICA • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97

Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinador de redacción
Ángel F. Jiménez

Coordinador Game Developer
Jorge Rosado

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Ignacio Valencia, Juan de Miguel, Leticia Krahe,
Victor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos,
Alan Wilder, Carlos Muñoz, Juan Suárez,
Carlos Glez Morcillo, David Paraje

Diseño
César Valencia

Jefa de Maquetación
Carmen Cañas

Maquetación
Marga Vaquero, Manuel J. Montes, Pedro Bustos

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández

Suscripciones
Sonia Glez. Villamil

Filmación
Grafoprint

Impresión
Printerman Industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

GAME OVER no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados.
El editor prohíbe expresamente la reproducción total o parcial de cualquiera de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 6

Copyright 30-06-98 - PRINTED IN SPAIN

Hace unos días coincidí en un céntrico restaurante madrileño con una persona muy ligada al sector de la distribución informática. La cuestión que nos planteamos es la que últimamente se viene repitiendo en este mundillo: la enorme repercusión de las grabadoras CD en el mercado de los juegos.

Por esto, los distribuidores, la BSA y la SGAE están poniendo el grito en el cielo. Y con razón. Las revistas especializadas no son ajenas a esta circunstancia y una propuesta que comentamos en la comida fue la necesidad de inculcar a nuestros lectores la idea de que comprar un juego pirata es, simplemente, tirarse piedras contra el mismo tejado, por un motivo muy simple: los programadores de juegos no son máquinas. Son personas como el resto de los mortales. Comen, beben, salen con su pareja y tienen en la mayoría de las ocasiones una familia que mantener. Si pirateamos su trabajo, no podrá seguir viviendo más de lo mismo y se acabaron los juegos, a no ser que millonarios como Romero o Gates se dediquen a programar gratis; cosa dudosa según mi punto de vista.

Una solución sería abaratar el precio de los juegos, como ocurrió en la última época del Spectrum. A nivel usuario es la mejor opción, pero para que pueda rentabilizarse el enorme coste que supone el desarrollo de un juego de calidad, es necesario vender muchos juegos, más de lo que se vende ahora. Y el primer paso es eliminar la piratería para siempre. Así potenciaremos que, cada vez, haya más grupos de programación entre nosotros.

Por otra parte, sólo esperar que disfrutes del contenido de esta revista. No dejes de mirar nuestro Juez y Jurado dedicado a Tie Break Tennis y Red Line Racer, dos juegos muy "deportivos" para ponerse el cuerpo en forma. Y, cómo no, el CD-ROM de este mes te hará pasar más tiempo en tu casa de lo que cabría esperar.

Ángel Fco. Jiménez

e-mail: gover@prensatecnica.com



8 Índice CD



18 Primer Contacto



44 Juez y Jurado



64 Autopsia



30 Unreal

Dentro de poco llegará uno de los juegos más esperados de la historia. Destinado para ser el sucesor de Quake, mucho nos tememos que lo será, pero para Quake II.

¿La excusa de sus creadores? Ofrecer el mejor juego de acción 3D que se haya hecho nunca.



Descubre el contenido de nuestro CD de portada. Demos, Share, Vídeos, Imágenes y un superjuego erótico.

Te presentamos: Jet-fighter, Tonic Trouble, SimCity 3000, Pilgrim, Plane Crazy, Unreal, Comanche Gold, Gabriel Knight 3, Dark Omen y muchos más.

Analizamos: Tie Break Tennis, Cart Racing, NBA Action 98, Battlezone, Nitro Pack, Sabre Ace, Steel Panthers III, Red Line Racer, Dark Rift y muchos más.

Solución completa de Lands of Lore 2.



50 Battlezone

Este Battlezone no tiene nada que ver con el que hace dos décadas dominaba los salones recreativos y las máquinas de los bares. Battlezone se ha rejuvenecido hasta convertirse en un híbrido entre la más pura estrategia y la acción 3D más trepidante. ¿Será Battlezone el juego del pasado para transformarse en el juego del futuro?



36 Gabriel Knight 3



NOTICIAS



**ZONA
3D**

TRUCOS

**ZONA
Internet**

Bookmark

**ZONA
RPG**

**ZONA
ESTRATEGIA**



**Correo
del
lector**

Una aventura llena de misterio y terror. La tercera parte de la saga más inquietante de Sierra se traslada a las profundidades de la vieja Europa para luchar contra una terrible familia de hombres lobo.

10. Te adelantamos mes a mes las noticias más interesantes e importantes del mundo de los videojuegos.

72. Descubre los arcades 3D más punteros del momento.

74. Juega con ventaja y pon en práctica nuestros "cheats" para hacerte la vida más fácil.

75. Lo último de lo último sobre Internet.

77. Date una vuelta por la red y aprovecha para visitar los lugares más interesantes.

78. En la Taberna del Elfo Tambaleante siempre están de juerga.

80. La primera sección que lee el tataranieta de Napoleón. ¡Palabra!

82. Haznos llegar tus dudas, alabanzas, críticas y sugerencias. Somos fácilmente sobornables.

CD-ROM DE PORTADA

**JUEGO
COMPLETO**

DEMOS JUGABLES

- M1 Tank Platoon
- Powerboat
- Plane Crazy

Strip Poker de Luxe

Más Shareware, curso DIV, imágenes,...

La tentación vive en las cartas

STRIP POKER DE LUXE

El póker, un juego típicamente americano, ha traspasado fronteras y ahora se ha convertido en uno de los juegos de cartas más extendidos por todo el mundo. Conoce muchas variantes, pero hay una que se ha hecho universal, donde perder significa algo más que desprenderse de dinero...

¿Nunca has jugado al Strip Póker? ¿Tu pareja no te deja o a tus clubes de amigos las nuevas experiencias no le interesan? Pues tranquilo, porque desde que se inventaron los ordenadores, lo primero que se desarrolló fue el sistema operativo y los "strip-póker".

La magia de los ordenadores actuales permite que disfrutemos ante una auténtica sesión de póker privado. Si hace algún tiempo este tipo de juegos se limitaban a mostrarnos imágenes, más o menos interesantes, según íbamos ganando manos, ahora disfrutamos de vídeo a pantalla completa, sonidos sugerente y una banda sonora de alucinación.

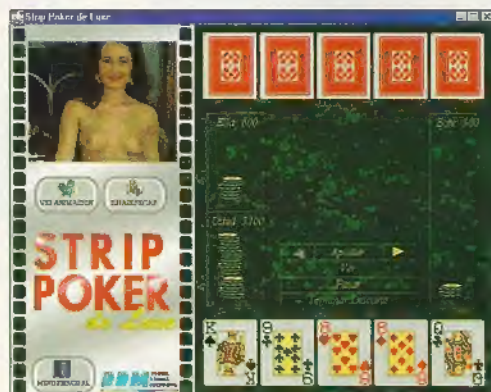


STRIP PÓKER DE LUXE

Éste es uno de los mejores "strip-póker" que te puedes echar a la cara. En él "combatirás" contra tres bellas señoritas de todas las edades y oficios para ver quién desnuda a quién. Si

eres capaz de derrotarlas, aparecerá ante ti toda una maestra de las cartas con un nivel de dificultad endiablado.

Te prometemos diversión a raudales con este superjuego de póker que, además de mostrar imágenes muy agrada-



ble, es idóneo para practicar el noble arte del póker, sin perder un duro. A lo sumo, sólo recibir una decepción si nunca consigues ganar. Bueno, puedes hacer trampas si bajas el nivel de dificultad de tus contrincantes, pero eso no se hace. ¿O sí? ...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

- Ordenador 486 DX33 o superior
- Windows 3.11, Windows 95
- 4 Mb RAM (Recomendados 8 Mb RAM)
- CD-ROM 2X
- Tarjeta Video SVGA

INSTALACIÓN PARA WINDOWS 3.1/3.11

Entrar en el Administrador de Archivos, seleccionar la unidad de CD-ROM y en la lista de archivos, hacer doble clic sobre el fichero INSPOK.EXE.





También se puede optar por seleccionar "Archivo" en el Administrador de Programas. Después "Ejecutar", a continuación "Examinar..." y, por último, seleccionar la unidad de CD ROM y hacer doble clic sobre el archivo INSPOK.EXE.

INSTALACIÓN DEL SOPORTE PARA VÍDEOS.

Este soporte es solamente para usuarios de Windows 3.1/3.11.

En caso de que no se hayan instalado los controladores de Video for Windows necesarios para visualizar en pantalla videos en formato AVI, hazlo ahora. Para ello, sigue los mismos pasos que en la instalación del programa principal, pero haciendo referencia al directorio VIDEO y al archivo

SETUP.EXE. Tendrás que reiniciar Windows a continuación.

INSTALACIÓN PARA WINDOWS 95

Hacer clic sobre el botón de Inicio. A continuación, hacer clic sobre "Ejecutar". En el cuadro de diálogo que aparecerá, pinche en el botón "Examinar..." y, por último, seleccionar la unidad de CD-ROM. Una vez en ella, hacer doble clic sobre el archivo INSPOK.EXE. Al volver al cuadro de diálogo anterior, pulsaremos en "Aceptar" y entonces comenzará el proceso de Instalación.

EL MENÚ PRINCIPAL

Una vez que se haya instalado el juego, accederás a una introducción en video donde te pre-

sentarán a las chicas que pueden jugar contigo. Una vez acabada, accederás al Menú principal donde encontrarás las siguientes opciones:

NUEVA PARTIDA

Empezarás una nueva partida. Aquí puedes elegir para jugar entre las tres chicas. Pulsa sobre alguna de ellas y después sobre el botón de "jugar con". También puedes ver de nuevo la intro del juego o salir al menú principal.

CONTINUAR

Aquí puedes regresar a la partida actual, una vez hayas hecho una operación de disco.

OPCIONES DISCO

En cualquier momento de la partida puedes grabar o salvarla.

SALIR

Si realmente tienes que hacer cosas en el mundo real, pulsa aquí para salir del juego.

CONFIGURAR JUEGO

Éste es el menú para "hacer trampas" con el ordenador. Desde aquí



puedes cambiar los valores de la tablas de datos de los jugadores. Hay varios parámetros para modificar:

Dinero Inicial: Es la cantidad de dinero que se reparte a cada uno de los jugadores.

Valor por Prenda: Dependiendo de tu habilidad, puedes decidir el valor de cada prenda. Si estás ansioso por desnudar cuanto antes a tus adversarias, sólo tienes que bajar el "valor por prenda".

Nivel de juego: Es el índice de dificultad de cada jugadora, cuanto más alto sea el número, será más difícil derrotarla.

Apuesta mínima: Es la cantidad mínima de

dinero que se debe apostar por mano.

Incremento de Apuesta: Puedes subir la apuesta en la cantidad que quieras.

CONFIGURAR ENTORNO

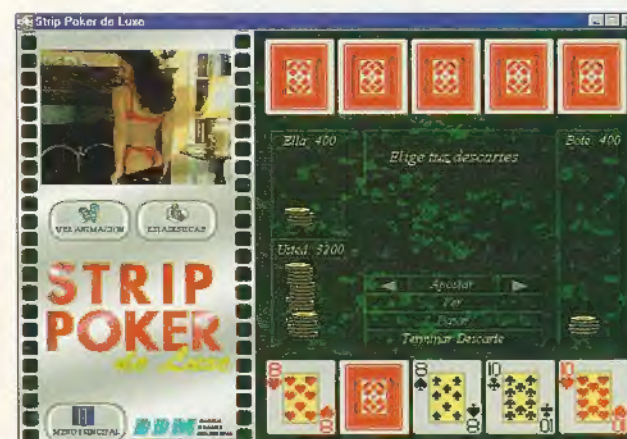
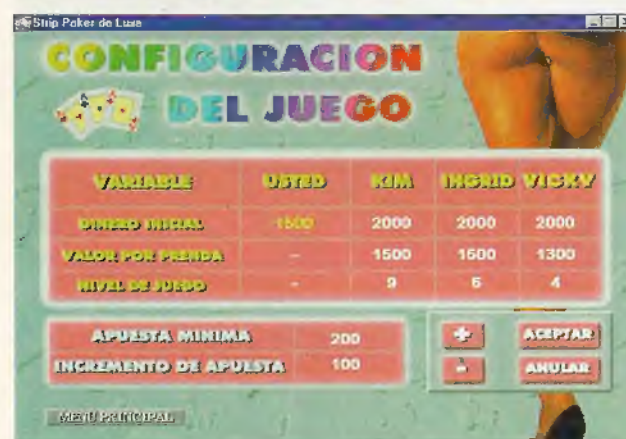
Aquí puedes elegir la opción musical, que bien puede ser por tarjete de sonido o por pistas de CD.

INFORMACIÓN

Aquí encontrarás información añadida del excitante juego del Strip Poker de Luxe.

ACERCA DE DDM

Pulsa sobre esta opción para conocer otros productos de DDM. ♦



Revisa el contenido del CD de portada

Indice CD

D E M O S

M-1 TANK PLATOON

La guerra ya no es como era hace algunos años. Eso es lo que dicen muchos. Pero si hay que citar un factor tecnológico que ha progresado de una manera radical es cuando hablamos de los tanques. De acuerdo, los tanques en la II Guerra Mundial eran monstruos de metal que arrasaban todo cuanto se pusieran por delante, pero eran lentos y muy vulnerables. Ahora, que nos encontramos en la era de la electrónica, los tanques pueden parecer un elemento antiguo y sin ninguna utilidad, pero sigue siendo el mejor medio de un ejército para la ofensiva terrestre. Un buen ejemplo de ello es la Guerra del Golfo donde los tanques más modernos tuvieron mucho que decir. Igual que M-1 Tank Platoon, el nuevo simulador de tanques que promete ser lo más bestial que hayan visto tus ojos. Disfruta de esta rolling-demo que te dejará atónito delante de la pantalla.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133 32Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
DESARROLLADOR: Spectrum Holobyte
DISTRIBUIDOR: Proein
GÉNERO: Simulador



PLANE CRAZY

Para todos aquellos que alucinaron con Screamer y similares, no pueden dejar de perderse la fantástica demo de Plane Crazy. Sólo tienes que cambiar tu coche de carreras por una avioneta de acrobacias. Nada de dejarte la piel en la carretera. Ahora tienes oportunidad de estrellarte en la superficie de uno de los bellos paisajes naturales que resultan ser los escenarios de este fantástico juego. Esta demo te divertirá totalmente. ¡Seguro!

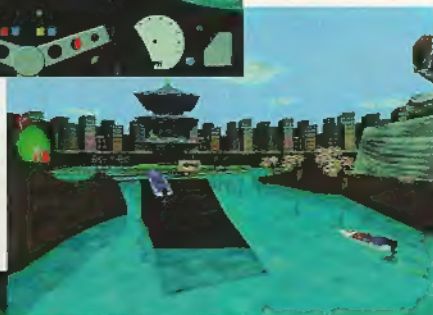
SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
DISTRIBUIDOR: DMA Design
DESARROLLADOR: Arcadia
GÉNERO: Arcade



POWERBOAT RACING

Este mes nuestras demos van de pura velocidad. Si la anterior era sobre el aire, esta vez es sobre el agua. Pero no sobre una tranquila barca ni cruceros de placer. Imagina volar a 300 por hora en una bahía repleta de barcos de paseo mientras tus rivales intentan, es un decir, quitarte el primer premio de la competición. Acción, gráficos maravillosos y sobre todo mucha adrelinina para un excelente juego de carreras de la mano de la prestigiosa Virgin.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166 32Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
DESARROLLADOR: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
GÉNERO: Arcade/Carreras



BROWSERS

Navigator 4.04: La última versión del navegador más utilizado.
Explorer 4.0: Microsoft marca la pauta en Internet con su nuevo Explorer.

LECTORES

Este mes inauguramos una nueva sección que va dirigida, especialmente a los lectores. A aquellas personas que su talento no se ve recompensando por ningún tipo de distribuidor, desde Game Over le damos el medio para promocionarse: nuestro CD-ROM. Admitimos todo tipo de programas: juegos, utilidades, niveles de juegos, etc. No nos importa la calidad del producto, nuestra única intención es que simplemente os "presentéis en sociedad". Pero eso sí, os exigimos los siguientes "requisitos":

- Todos vuestros trabajos deben ser absolutamente originales. Cualquier responsabilidad por violación de derechos de autor es totalmente vuestra.
 - NO enviéis virus de ningún tipo. A cambio os mandaremos a nuestros matones para que os destruyan el equipo.
 - No hay censura en la temática de los programas, pero no aceptaremos ninguno que viole los derechos protegidos en la Constitución. Seremos tajantes con los contenidos racistas, sexistas o cualquiera que atente contra la dignidad de las personas.
- Ya sólo queda recibir vuestros trabajos. Los esperamos ansiosamente.

GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos coders, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.

3D Manía: Código de ejemplo del artículo de 3D Manía. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpixel y corrección de perspectiva...

Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.

Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMÁGENES

Este mes las mejores imágenes de Snow Wave.

MISCELÁNEA

Lo mejor de Internet.

SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.

Viruscan: El mejor antivirus, sin duda alguna.

GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.

Paint Shop Pro 4.14: Programa de retoque fotográfico, utilizado por todo el mundo.

Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.

WinZip 95: Compresor/Descompresor de imágenes.

Coffee Cup: Nuevo programa de creación de páginas WEB. Soporta Javascript y animaciones.

BCM Diagnostics: Inspecciona tu ordenador para detectar posibles anomalías.

NIVELES

Niveles para Warcraft 2.

AVALANCHA 3D

En los próximos meses debemos ir eliminando de nuestra agenda todas las citas que no consideremos importantes, o sea todas, porque la avalancha que nos espera de juegos le va a quitar, a más de uno, las



ganas de salir. Es decir, compra cincuenta toneladas de patatas fritas y chucherías, disponte a engordar como un cerdo y prepara tu agilidad mental. Los nuevos juegos 3D que te presentamos en este especial necesitan de toda tu habilidad para que puedas

enfrentarte a ellos.

Por supuesto que el elemento común a todos ellos es que son arcades 3D, pero también comparten muchas características. Las imágenes que ves corresponden a juegos que poseen un motor más avanzado que el de Quake 2 o es una licencia para mejorar el mismo. También todos comparten una época: el futuro, ya sea lejano o próximo. Las aventuras de los próximos meses comparten el ansia mundial por la inminente llegada del próximo milenio.



Daikatana



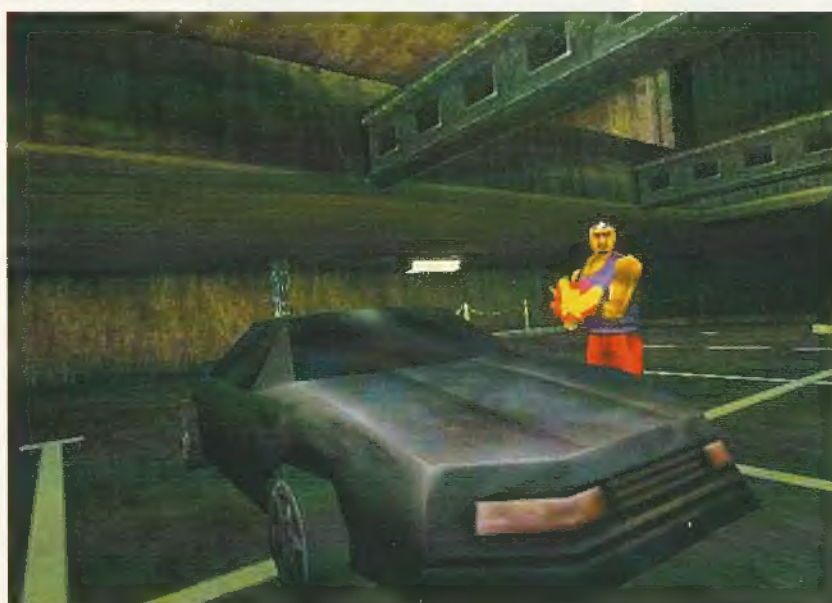
Outcast



Daikatana



Daikatana



Max Paine



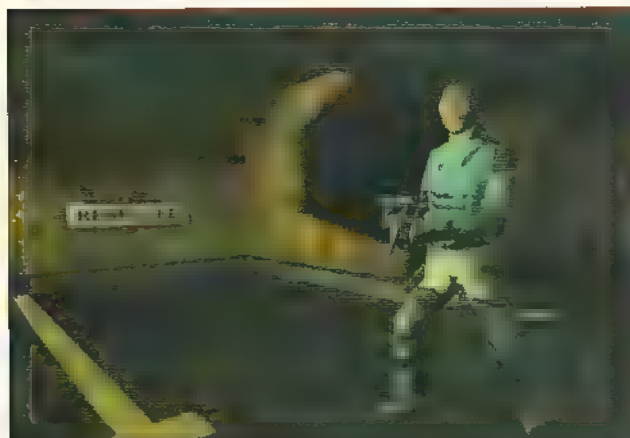
Daikatana



Max Paine



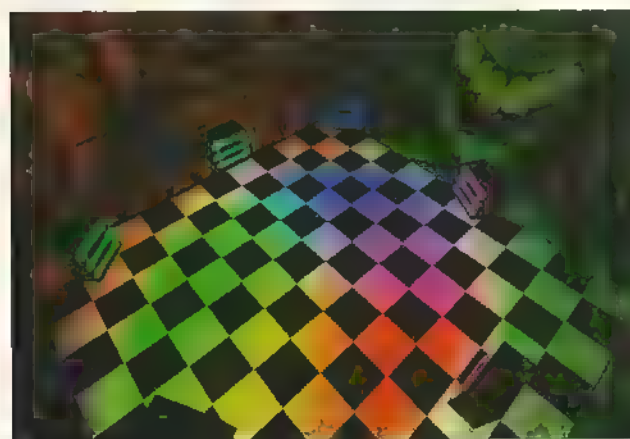
NOTICIAS



Max Payne



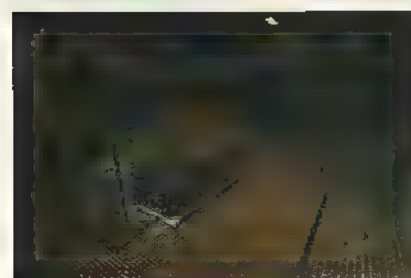
Prey



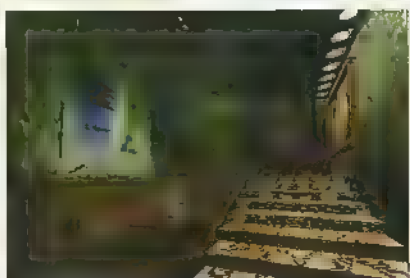
Prey



Prey



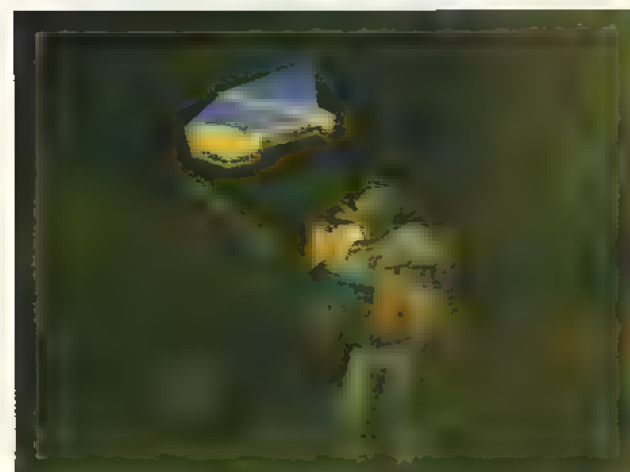
Prey



SIN



SIN



SIN



SIN

Messiah, la próxima tentación de Shiny

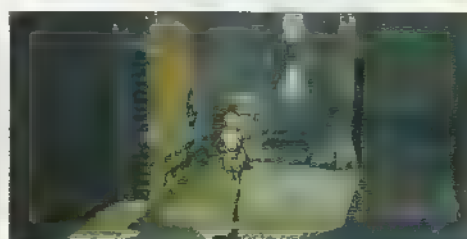


Shiny, los afamados creadores de MDK, han decidido que nuestro destino ya está marcado por los poderes del Infierno y del Cielo. Cuando se produzca la batalla definitiva entre el Bien y el Mal nada quedará a salvo en la Tierra y la civilización humana dejará de existir para siempre. De momento, estamos protegidos por los Siete Sellos nombrados en el Apocalipsis. Mientras no se rompan, la Humanidad podrá decidir su propio destino e incluso evitar que la guerra entre las fuerzas celestiales y demoníacas se produzca, pues todo dependerá de sus propios actos y los Guardianes de los Sellos lo saben.

Pero, para desgracia nuestra, el Infierno tiene otros planes. Ha enviado a un maléfico agente suyo a la Tierra para que en el momento de la rotura de los sellos se produzca cuanto antes y así poder tener una ventaja táctica sobre los ejércitos del Bien.

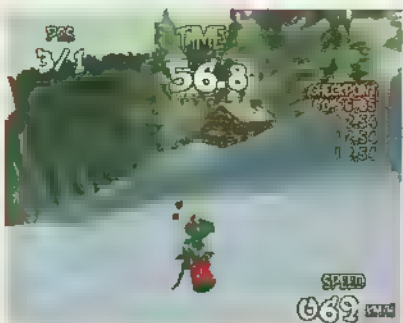
Para evitar que este agente demoníaco averigüe la localización de los Siete Sellos, los ángeles, utilizando una ciencia que nadie puede comprender, han creado una especie de "pseudo-ángel" llamado Bob que tendrá como principal misión impedir los diabólicos planes, y nunca mejor dicho, del Infierno.

A través de un entorno fantástico cien por cien nuestro ángel particular, Bob, tendrá que averiguar el paradero y, sobre todo, quién es su enemigo. Diseñado como los ángeles del rococó, regordete, rubio y con cara de niño pijo, Bob se convertirá en nuestro "aliado" en el ordenador.

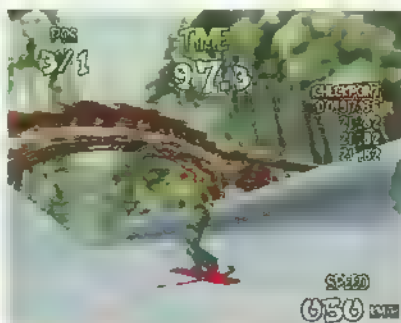


SNOW WAVE

Hammer Technologies nos anuncia la pronta aparición de su título más invernal de sus actuales proyectos. Snow Wave. Avalanche es la apuesta de esta empresa por los deportes de invierno y promete hacer entrega de este título antes de que se derrita a nieve de nuestras montañas, aunque tenga que comprar sus propios cañones de nieve.



Con este nuevo título que se engloba dentro del sello Hammer Sports, esta joven empresa pretende cubrir un gran hueco dentro de los arcades para PC ya que hasta la fecha, no se ha creado un juego de este tipo para este soporte. En definitiva, nos encontramos ante un producto de alta calidad visual que pronto estará en todos los quioscos y que promete largas horas de diversión a sus usuarios. Por cierto, las capturas no son de la



Ultra 64 y podemos encontrar más en el CD-ROM.

Esperamos que esta empresa nos siga sorprendiendo gratamente con nuevos títulos que se superen a medida que vayan apareciendo. Desde aquí, animamos a todas las empresas españolas a que adopten esta política, o sea muchos títulos y muy buenos.

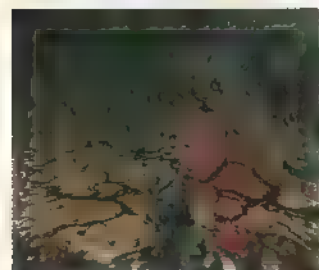
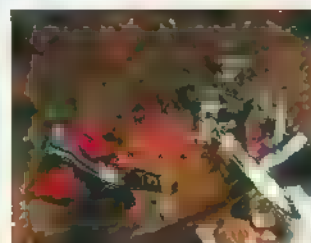
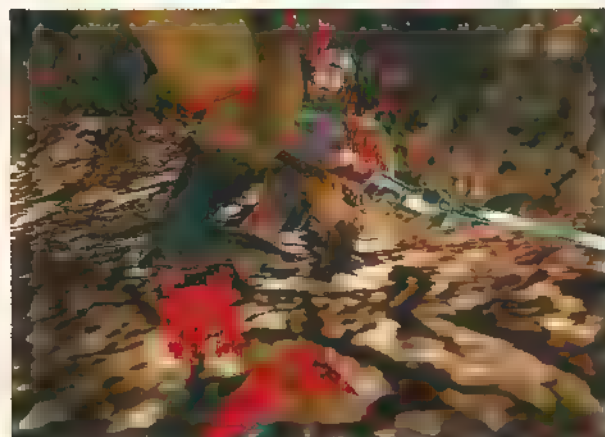
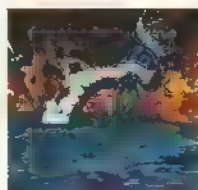
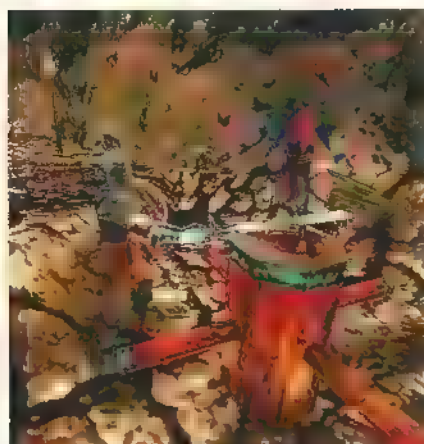
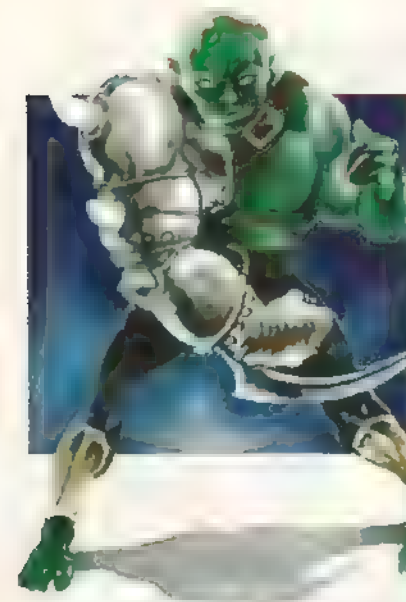
NOTICIAS

Die by the Sword

La nueva sorpresa de Interplay distribuido en nuestro país por Virgin es Die by the Sword. Una maravilla realizada en 3D y ambientada en un mundo fantástico medieval.

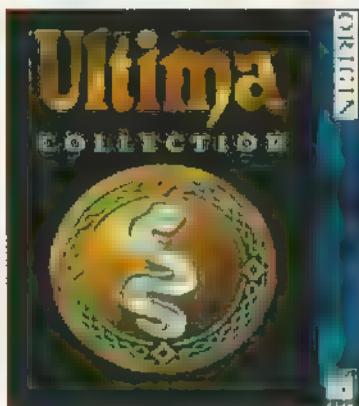
Es e mes os ofrecemos las primeras imágenes de este acontecimiento que a más de una le va a dejar con la boca abierta. Se promete acción a rajadientes y dosis de violencia tipo cortar manos, piernas y cabezas.

Die by the Sword sorprenderá a todos los fans de las historias de brujería y espada, y como no a todo aquel que simplemente disfrute de los buenos juegos de acción.



NOTICIAS

Última Collection



En el año 2000 la saga Ultima cumplirá 20 años y se ha convertido en una de las más populares dentro de los juegos de rol. Y ahora, mientras Origin está preparando la novena parte de la colección, ha lanzado a mercado Ultima Collection, la recopilación definitiva donde encontrarás todos los títulos de esta fantástica serie. Desde Ultima I, que vio la luz en 1980, hasta Ultima 8 lanzado en 1994 y hasta ahora a última incursión de Avatar en nuestros ordenadores, exceptuamos Ultima On-Line. Esta colección también incluye entrevistas con su creador Richard Garriott.

Premios MeriStation

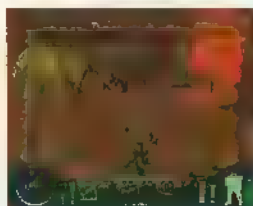
La conocida revista electrónica de juegos de ordenador, y aprovechamos para decir que es la mejor que hay tanto en idioma castellano como en inglés, ha celebrado su Primer Premios MeriStation. En esta excelente iniciativa son los usuarios de MeriStation quienes deciden qué juegos del 97 son



los mejores y el resultado final ha sido para el que todo el mundo sospechamos Quake 2. La magia de este juego no se a puede negar nadie.

Microsoft necesita betatesters

El próximo lanzamiento de Microsoft será un juego "que rompa a todos los moldes". Se trata de Outwars y para evitar problemas, nuestra querida y preciada compañía que tiene como presidente al único informático conocido en todos los rincones del planeta necesita betatesters para probar el juego.



Podés acudir a la siguiente dirección de internet para más información: <http://www.microsoft.com/games/outwars/>

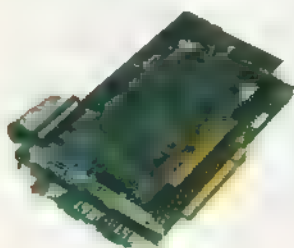
GANADORES CONCURSO SCREAMER RALLY

OSCAR FARRÉ LUCEÑO
ALBERTO SABIN BOUZA
ALEX FERNÁNDEZ ALCÁZAR
SANDRA MERINERO OROZ
ENRIQUE JOSÉ RODRÍGUEZ
PEDRO DANIEL NAVARRO
SUSANA EGEA
JORDI GAUDES GUZMÁN
MANUEL PALOMO DUARTE
ANTONIO GARCÍA NAVARRO
JAVIER BENITEZ ONGAY
JUAN GIMÉNEZ
ANA ISABEL MARTÍN
FEDERICO LOPEZ HUERTAS
LUIS ALBERTO COMILLAS
ANGEL CASTELLÓTE
FERNANDO ALCÁZAR
ABEL DAMIAN GUZMÁN
LUIS ALBERTO AGUADO
OSCAR BELDARRA

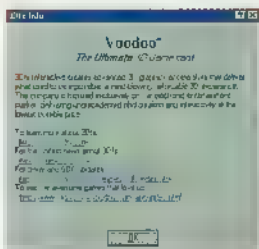
ESPARREGUERA (BARCELONA)
A CORUÑA
BIZA
BARCELONA
MÁLAGA
ALMERIA
MADRID
HOSPITALET DE LLOBREGAT (BARCELONA)
JEREZ DE LA FRONTERA (CADIZ)
MÁLAGA
NAVARRA
SAN SEBASTIAN
MADRID
TORREJON DE ARDOZ (MADRID)
VALENCIA
MADRID
A.BACETE
MADRID
MADRID
B.L.BAO

La nueva Diamond Monster tendrá 12 Mb

Si hasta ahora podríamos jugar con las tarjetas aceleradoras de Diamond de 4 Mb, magna lo que puede ser disponer de un sistema con las nuevas tarjetas Monster 2 que no sólo incorpo-



rarán el preciado y ansiado chip Voodoo2, sino que la capacidad de memoria llegará a los 12 Mb RAM. De momento, sólo se comercializará la Monster 2 en versión de 8 Mb, pero tras unos pocos meses llegará a nuestro mercado el modelo de 12 Mb. Probablemente, para estas fechas los Pentium 300 ya se encuentren a buen precio y las Navidades de este año nos deparen juegos cuya espectacularidad estará fuera de toda duda.



Riven, otro juego de cine

Según fuentes de MeriStation, el creador de Riven, Robin Miller, ha dejado la empresa Cyan para abandonar el mundo de los juegos y dedicarse al cine. Mr. Miller cambia de industria pero no de ideas, porque la primera película que piensa producir estará basada en los guiones originales de Myst y Riven, dos de los juegos más vendidos de la historia. Nos suponemos que será una película con algo más de acción que los



juegos, porque estar dos horas en un cine viendo cómo cambian los escenarios entantamente pues, la verdad, nos parece demasiado.

Epson Stylus Photo

DISTRIBUIDOR: EPSON
TÉLEFONO: (93) 582 15 00
WEB: www.epson.es

Para todos aquellos que saben que la fotografía es el arte de su vida, pero no disponen de medios para permitir dar rienda suelta a su imaginación, la compañía Epson ha lanzado al mercado la que puede considerarse como la impresora más avanzada en el campo de la impresión en color. La Epson Stylus Photo incorpora la tecnología "Photo Reproduction Equility", que combina técnicas creadas y patentadas por la propia Epson con un resultado que iguala o supera a las fotos reales. Las fotografías pueden manipularse, ser editadas, ampliadas o incluso redimensionadas gracias a las utilidades que se incluyen en el software de la impresora, o bien con otras aplicaciones bien conocidas en el mercado y con las que la Stylus Photo es totalmente compatible.

Entre las nuevas tecnologías aplicadas a la impresora destaca la denominada EPSON AcuPhoto Halftoning, que utiliza un ingenioso sistema situando los diferentes puntos en una variedad de patrones para dar la sensación de millones de distintos tonos de color, el cual se ha modificado para rentabilizar al máximo las tintas de doble densidad.

Por otra parte, se ha incluido un buen número de utilidades para disfrutar de la tecnología de esta impresora. Software LivePicture Live Print es un complejo programa de retoque fotográfico válido tanto para plataformas PC como para Mac que permite la transferencia, organización, composición y edición de fotos.



Miro DC30 Plus

DISTRIBUIDOR: CD WORLD
TÉLEFONO: 902 332266
WEB: www.miro.com

Esta conocida compañía ha presentado su nuevo sistema DC30 Plus, una potente tarjeta de postproducción de video y audio digital. Posee una transferencia de datos de hasta 7,1 Mb/s y un ratio de compresión variable que llega a un mínimo de 2:5:1. Se reconocen los estándares de video PAL, SECA y NTSC con el estándar CCIR601. Dispone de entradas y salidas de video compuesto y S-VHS, y audio en calidad CD. Además, posee un nuevo sistema de edición y reproducción inteligente que optimiza el rendimiento, agilizando los procesos de render y de acceso, y la capacidad de disco duro.

La aplicación de esta tarjeta, por supuesto, es la edición de video y para la realización de obras multimedia tanto a nivel profesional como en casa. No obstante, a calidad que proporciona esta tarjeta es comparable a incluso superior a otras de mayor precio.

La documentación que le acompaña puede clasificarse de excelente y ofrece todo tipo de resolución de dudas sobre su funcionamiento.



Plextor Ultrplex PX-32TSi/CSI

DISTRIBUIDOR: DMJ
TÉLEFONO: (91) 319 85 62
E-MAIL: www.dmj.es

Si puedes imaginar la velocidad que puede ofrecer este CD-ROM seguro que estará entre tus sueños. No solamente es de los primeros en presentar la "norma 32X" sino que su interfaz SCSI nos consigna una seguridad como pocas en la toma y lectura de datos que confirma a Plextor. Es compatible con todos los formatos MPEG. Este modelo se presenta en una caja de modelo compacto que posee un diseño elegante, además de su capacidad externa no se ve afectada por las prestaciones de la Plextor en una de las mejores del mercado de los lectores. Ya sabes, tus juegos no tardarán en estar disponibles en el CD-ROM y estarás disfrutando de ellos en un abrir y cerrar de ojos.



PRO

C/ Velázquez 10-5º Dcha. 28
Tel.: (91) 576 22 08 - Fax: 91
Departamento Técnico (91)
<http://www.pro.es>

NOTICIAS

AUTOPISTA AL CIELO

Air Warrior III .. Interactive Magic
 Hardwar Gremlin
 Dark Omen Electronic Arts
 ShadowMaster Psygnosis
 DeadLock Accolade
 Egipto Cryo

Settlers 3 Blue Byte
 Viva Football Virgin
 Trophy Rivers Sierra
 Recoil Virgin
 Time Quest Telstar

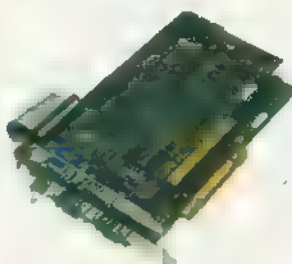
Starship Troopers .. Microprose
 Daikatana Eidos
 Mysteries of the Sith .. LucasArts
 Tercer Milenio Cryo
 Baldur's Gate Interplay

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN.
 LA LISTA HA CAMBIADO RADICALMENTE SEGUN
 VUESTRAS PREFERENCIAS. SEGUIMOS ESPERANDO
 VUESTRA PARTICIPACIÓN Y RECORDAD QUE CADA MES
 SORTEAMOS TRES PACKS TOTAL GAMES
 LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:

ANTONIO ALBAR (MADRID)
 LUIS CARLOS MONZÓN (VALENCIA)
 FEDERICO JIMÉNEZ (MADRID)

tenard 12 mb

Si hasta ahora podríamos alucinar con las tarjetas aceleradoras de Diamond de 4 Mb, mañana o que puede ser disponer de un sistema con las nuevas tarjetas Monster 2 que no sólo incorpo-



rarán el precio de la 2, sino que llegará a los 1. De momento, Monster 2 en un poco más caro e model, para estas se encuentran dades de este cuya espectacular toda duda

TOP 25 GAME OVER

1	1		
2	2	<i>Tomb Raider 2</i>	Eidos
3	3	<i>Monkey Island 3</i>	Lucasarts
4	5	<i>Fifa 98</i>	E. A. Sports
5	-	<i>Warcraft 2</i>	Blizzard
6	-	<i>Duke Nukem 3D</i>	3D Realms
7	-	<i>Tomb Raider</i>	Eidos
8	-	<i>Quake</i>	ID Software
9	-	<i>Civilization II</i>	Microprose
10	-	<i>XCOM</i>	Microprose
11	-	<i>PC Fútbol</i>	Dinamic
12	7	<i>Hexen 2</i>	Raven
13	-	<i>C & C: Red Alert</i>	Westwood
14	-	<i>Larry 6</i>	Sierra
15	-	<i>Heroes of Might & Magic 2</i>	New W. Computing
16	-	<i>Command & Conquer</i>	Westwood
17	-	<i>Doom 2</i>	ID Software
18	-	<i>The Settlers 2</i>	Blue Byte
19	-	<i>Myst</i>	Broderbund
20	-	<i>X-wing</i>	Lucas Arts
21	-	<i>Lands of Lore</i>	Westwood
22	-	<i>The Dig</i>	Lucas Arts
23	-	<i>Master of Orion II</i>	Microprose
24	17	<i>Resident Evil</i>	Capcom
25	-	<i>Simon the Sorcerer II</i>	Adventure Soft

VUELVEN LOS HEROES

Might and Magic VI

THE MANDATE OF HEAVEN



NEW WORLD COMPUTING

Una división The 3do Company

PROCEIN

C/ Velazquez, 10-5ª Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 576 05 42
<http://www.procin.com>

DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

LANZAMIENTO



AUTOR: NACHO VALENCIA

Lo típico, pero un poco mejor

JETFIGHTER: FULL BURN

Una vez más nos encontramos ante un simulador de vuelo. Cuando la gente oye la palabra simulador, enseguida se echa atrás. Llegan inmediatamente a su mente las palabras complicado y liso. Jetfighter: Full Burn sigue en la línea de los simuladores, pero adornado.

Bueno, bueno. ¿Qué podemos decir de este simulador de vuelo que viene de las manos de TAKE 2! Pues que es un simulador de vuelo más que no incluye demasiadas innovaciones técnicas, pero que es algo más original que alguno de sus predecesores.

Este simulador resulta más innovador que otros vistos hasta ahora porque para comenzar a jugar podrás pasar primero por una especie de "aventurilla gráfica", en la que la vista estará unas veces desde una cámara centrada, en el centro de una habitación, y otras veces desde una vista objetiva, es decir, mientras vas andando.

Es por decirlo de algún modo, una forma algo más divertida de entrar en el menú de un simulador. Esto es, que pasamos del sempiterno menú de un simulador a otro un poco distinto, en el que incluso podemos pasar un rato divertido moviéndonos por dentro de las habitaciones a nuestro antojo. Pero eso sí, con algunas limitaciones visuales, por ejemplo, sólo se puede rotar la cámara, no se puede hacer ni un zoom ni nada por el estilo. Recuerda que estamos hablando de un simulador de vuelo, no de un

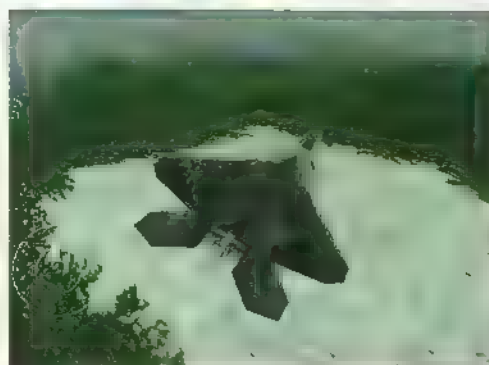


programa de diseño gráfico.

Esto es algo que la gente de TAKE 2 ha hecho muy sobriamente, se le da así de la monotonía de los simuladores.

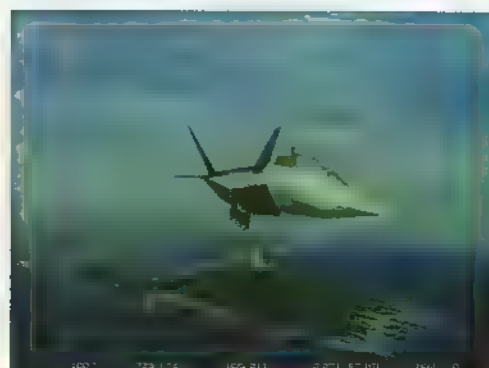
Desde el punto de vista técnico podemos decir que no se sale de la rutina. Un simulador de vuelo siempre es un simulador de vuelo y las engines siempre son parecidas, unas más suaves que otras y con algunas incorporaciones técnicas, como es el caso de Jetfighter: Full Burn, pero siempre bajo dísticas pautas.

La engine de JF: Full Burn está bastante agradada, ya que proporciona una calidad de vuelo muy suave y una vista amplia de escenario sin perder en ningún momento la vista de los polígonos que hay en pantalla.



Las luces y sombras a la vez podrían estar un poco mejoradas, pero de todas formas es algo que casi no se aprecia.

Un punto a favor de juego es su gran repertorio de misiones. Si eres un "viciosillo" de los simuladores te encantará eso de poder elegir entre un montón de misiones. Por otro lado, además de las misiones también puedes elegir tu avión, entre varios y por eso, fuera poco, te dan la oportunidad de elegir



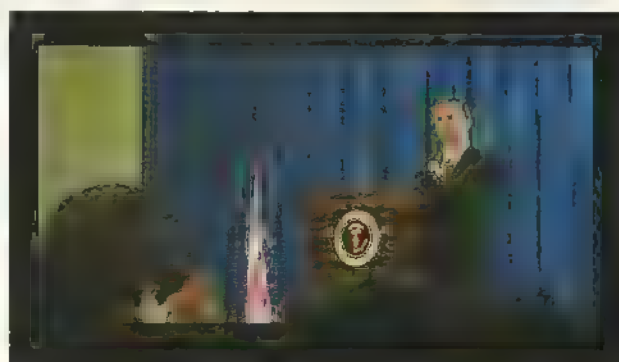
el armamento de tu carga, eso sí, siempre dentro de unos límites.

Ahora es el turno de su calidad gráfica, pues bien, la calidad gráfica que ofrecen hoy en día los simuladores de vuelo viene a ser muy parecida en casi todos, ya se sabe, polígonos (no demasiados) y siempre bastante similares. Los de JF: Full Burn en concreto están muy bien, además cuenta con algunas digitalizaciones y tira de vez en cuando



un render de esos que "portan el bacalao" por lo que resulta bastante vistoso.

Resumiendo, Jetfighter Full Burn es un simulador de vuelo más, al que se le aprecia algo más de detalle y jugabilidad. Podemos decir que su perspectiva por muy poquita a los simuladores actuales, pero solamente gracias a los detalles que los chicos de TAKE 2 le han puesto. Ya sabes, arma te hasta los dientes y a volar! ♦



Una aventura prometedora

TONIC TROUBLE

DESARROLLADOR

Ubi Soft

GÉNERO

ABRIL 1998

AUTOR LÉTICIA KRAHE

Ubi Soft nos presenta, aunque todavía en desarrollo, una divertida aventura de acción y humor, dedicada a todos aquellos forofos de los buenos juegos que mezclan aventura, peligro y misterio, sea cual sea su edad. Por lo que hemos podido ver, podemos decir que por ahora es una aventura que promete al menos, diversión.

El juego comienza cuando a nuestro compañero de aventuras, Ed, (un divertido extraterrestre de color violeta), durante una exploración científica de la galaxia se le cae sobre la Tierra una lata que contiene un líquido extraño. Ed debe salvar a nuestro planeta, porque si se libera el contenido de dicha lata aparecerán una serie de mutaciones en todo ser vivo que habita en él.

LA MISIÓN

Nuestro protagonista recibe órdenes de reparar el desajuste que ha ocasionado con su torpeza. ¿Cómo?, rescatando la lata que tiene en su poder el malvado Grogg y Helish, este malévolo personaje se aprovecha de los poderes de la lata para hacerse dueño del planeta Tierra.

Por esta misión Ed se embarca en una serie de aventuras y peligros que le ponen en contacto con un pueblo de adoradores de CD's, con extrañas verduras asesinas, con un



desierto de pirámides al revés y muchas otras más, a cuál más entretenida.

Nuestro extraterrestre está equipado con armas como una pajarita mágica o un enigmático palo

Para poder ir avanzando a lo largo de su misión nuestro extraterrestre estará equipado con armas que irán desde una simple pajarita mágica hasta un enigmático palo que cambia misteriosamente de forma.

Ed también puede desarrollar diferentes acciones como saltar, correr, nadar, bucear, planear por el aire e incluso disfrazarse de distintas formas. Como podréis observar, Tonic Trouble no es la típica aventura gráfica, sino que además de presentarnos una aventura también nos muestra algo de arcade.

El protagonista a lo largo del juego se va a encontrar con multitud de amigos y enemigos, entre los que destacan una momia, una seta mágica, un extraño personaje en forma de bota que se cree Napoleón, un mamut herido



con licencia de piloto y guardianes malvados que pueden volar con la ayuda de helio. También hay una aparición fantasma de mismo Rayman (personaje que nos ha acompañado en anteriores aventuras de Ubi).

libertad de movimientos dentro de cada escena.

Los gráficos, por lo que hemos podido ver (que ha sido poco) nos han gustado mucho pues son divertidos, un poco similares a Rayman aunque han mejorado.

GRÁFICOS

Están realizados con polígonos, presentan texturas ricas de alta calidad y las animaciones se ejecutan a una velocidad muy alta, cosa que se agradece bastante porque es muy importante que un juego con estas características vaya rápido.

Se han utilizado nuevas herramientas de integración proporcionando 10 mundos en 3D con un nivel de detalle y una profundidad de gráficos bastante interesante, así como una completa

El protagonista de la aventura, el extraterrestre Ed, es un tierno y simpático personaje que te entretendrá con todas sus problemas y desventuras a lo largo de este juego.

CONCLUSIÓN

Por ahora parece que los desarrolladores de este juego van por buen camino, aunque tendremos que esperar a que nos llegue el "master" para poder decidir con total certeza que se trata de una aventura prometedora. ♦



DESARROLLADOR

E. A.

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE

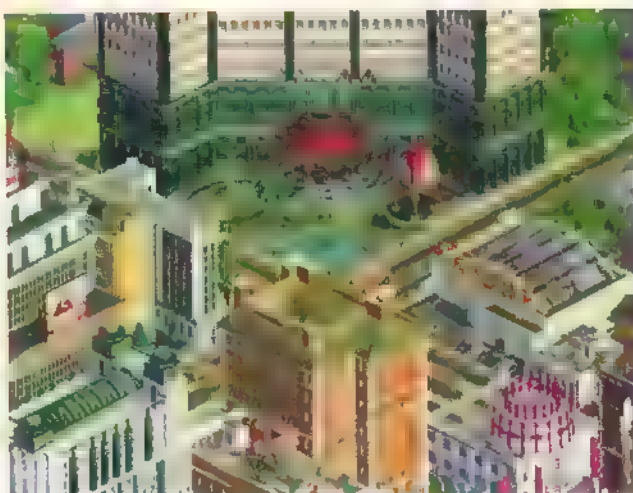


AUTOR: ALAN WILDER

La ciudad de las estrellas

SIMCITY 3000

Llega hasta nosotros todo un clásico totalmente renovado. El inigualable, el magnífico, el genial Simcity en su enésima versión. Maxis puede demostrar que conoce bien el terreno de cómo construir ciudades y, encima, disfrutar de ellas.



SimCity se convirtió en un título muy importante para la pequeña historia de los juegos de ordenador. A finales de los 80, cuando el Amiga dominaba ampliamente el mercado de los juegos para ordenadores de 16 bits, el PC estaba todavía relegado, pese a su indiscutible posición, en el sector laboral. Quien compraba un PC para jugar estaba loco o tiraba el dinero. Tal era el concepto que se tenía hasta entonces de los juegos de ordenador.

Pero, poco a poco, el PC se fue distanciando de sus competidores

gracias a una política que las compañías desarrolladoras aplicaron desde el principio. Si resulta imposible competir con sistemas donde el arcade reina a sus anchas, inventemos nuevos géneros. De aquí nacieron conceptos tan importantes como los simuladores y, sobre todo, los "simuladores de Dios" o "God Sims".

Este tipo de simuladores proporcionaban un inmenso placer al jugar con ellos, aunque contasen con unos gráficos más o menos aceptables, pero la sensación de poder dominar todo un mundo a tu antojo

era simplemente indescriptible. Y entre los más populares surgió rápidamente SimCity, engendrase como líder de todos ellos. Gustaba a mayores, a niños, a alcaldes, a concejales, etc., etc.

CÓMO PASA EL TIEMPO

SimCity 3000 ha sido la primera renovación del original en cuatro años. Su salida al mercado se anunció el año pasado, y según Maxis, los creadores del producto, iba a romper totalmente con los cánones del SimCity clásico, pues se iba a sustituir la

perspectiva tradicional del producto, una cámara aérea subjetiva, por una vista en primera persona muy similar a la del Quake y totalmente innovadora.

SimCity 3000 ha sido la primera renovación del original en cuatro años

La cuestión estaba en que el jugador se sintiera como un verdadero "dios" que visitaba de vez en cuando a sus súbditos y se permitía el lujo de recorrer a lo largo de la ciudad, bien fuera construyendo nuevos edificios, destruyendo los que no interesen a sus planes o, simplemente, defendiendo las ciudades

de potenciales amenazas como un pavoroso incendio, una tormenta eléctrica o solucionar el caos circulatorio.

Pero una cosa es lo que se supone y otra lo que al fin se obtiene. Finalmente, el resultado visual de SimCity 3000 tendrá a la misma perspectiva que siempre aunque contará con mejores gráficos y animaciones, como es norma en esta sociedad tan tecnológicamente avanzada en la que vivimos. El motivo de este cambio consiste, justamente, en lo "poco desarrollada" que está la tecnología actualmente" según palabras de Director General de Maxis. Al parecer, el resultado obtenido no tenía la suficiente calidad como para que e





interfaz de SimCity 3000 fuera vistoso y rápido al mismo tiempo. Bueno, esto según opinión de este jefeazo de Maxs, claro. Se supone que la tecnología ya existe para realizar incluso cosas mejores, sino que eche un vistazo a los últimos juegos 3D que actualmente copan los números uno de venta. Otra cosa muy distinta es tener que acabar un producto a tiempo y, si no se consigue, utilizar un motor ya visto aunque sea con gráficos muy merendados.

VIDA EN LA CIUDAD

Vayamos a lo que trae de nuevo este SimCity 3000 que, pese a su cambio de diseño a última hora, todavía es lo suficientemente atractivo como para que cua-

quiera pueda dedicarle miles de horas de su vida y no acabar, pues no tiene final. Se comporta como si fuera una ciudad de verdad.

En primer lugar, las personas y vecinatos de tu ciudad virtual tienen más inteligencia que los de las versiones anteriores. Cada uno de los que encontraras llevará su vida tan ricamente sin que tengas que preocuparte por más, pero, claro, si le atropela uno de los múltiples vehículos renderizados, será necesario que los hospitales tengan una buena gestión. Y eso es una tarea totalmente tuya.

Así mismo, se ha incrementado considerablemente el número de desastres climatológicos respecto a anteriores entregas. Todo está dise-



nado de forma específica para hacerte la vida más difícil si puede ser. Pero no todo son desventajas. Se permite ahora que la ciudad sea mucho más grande y se ha incorporado una nueva barra de herramientas con opciones que te facilitarán sobremanera la gestión y construcción de toda una enorme ciudad.

También se le facilita al usuario con más poder, con controles más avanzados que afectarán directamente al destino de la ciudad, por lo que posiblemente se haya incrementado considerablemente la dificultad del juego hasta extremos que pueden romper los nervios al más pintado de todos los mortales.

Y, por último, no puede faltar la consabida conexión Internet con más y más ciudades. Efectivamente, éste es uno de los mayores reclamos publicitarios a la hora de vender un juego: asegurarse que tiene una vida muy

larga con más y más escenas. Y si realmente es bueno como todos sus títulos anteriores.

SimCity 3000 se merece algo más que un simple vistazo de una demo cualquiera. ♦



DESARROLLADOR

EA

GÉNERO

SIM-CONFIRMAR

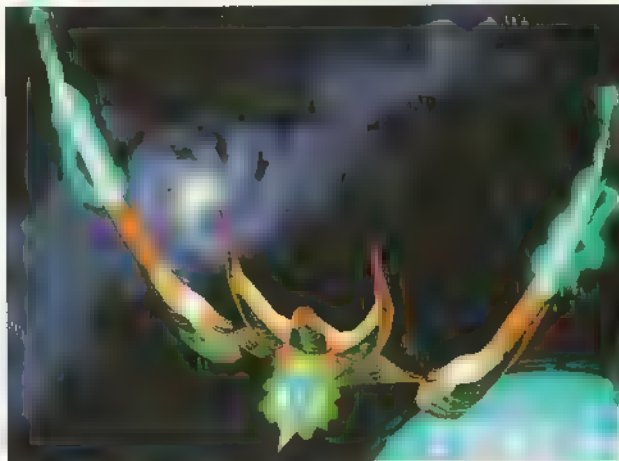


AUTOR: ALAN WILDER

Amos del Cosmos

STAR CONTROL 4

Star Control es uno de los clásicos de la estrategia que normalmente "sufre" una remodelación cada cierto tiempo, porque tiene un público tan fiel que recibe entusiasmado cualquier novedad que se produzca alrededor del mismo. Enhorabuena, aquí tenéis la cuarta parte.



La magia de Star Control es indudable. Fue el primer juego en mostrar una visión global de la Galaxia y en la que el usuario se identificaba plenamente en su papel de líder de una raza dispuesta a conquistar el Universo. Combinaba a partes iguales estrategia, acción y exploración. Para todos aquellos que han disfrutado de Master of Orion o Ascendancy se sentirán como pez en el agua en la serie Star Control. De hecho, Star Control 2 está considerado como uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Ahora, Accorde ha cambiado totalmente el

diseño de este juego para mostrar pura y auténtica acción 3D. Ahora ya no estarás en el salón del Trono Imperial, sino a bordo de una todopoderosa nave espacial desde la que dirigirás tus dominios.

Todos los cambios principales de esta cuarta parte se refieren al aspecto gráfico del mismo. Todas las naves, planetas y diferentes escenarios han sido contruidos con polygons y mapas de texturas. Se mejorará el motor del juego añadiéndole capacidades de aceleración 3D y el interfaz y diseño de programa han sido rediseñados totalmente para simplificar su mane-

jo y prestar toda la atención en la acción.

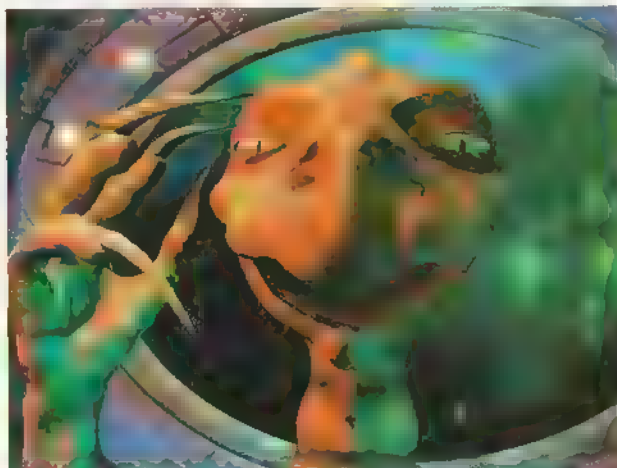
No obstante, no se ha abandonado totalmente el concepto de estrategia. Simplemente se han eliminado algunas opciones que estaban a Star Control dentro de la "línea dura" de la estrategia. Un factor negativo es que al intentar acercar este juego a un sector de público más amplio, muchos de sus antiguos fans se sientan decepcionados porque se ha abandonado el concepto e ideas originales.

El modo multi jugador está instalado para su uso con hasta ocho posibles jugadores. Ellos se integrarán en una de las

tres grandes alianzas galácticas. Zealots descendientes de los antiguos habitantes del Cosmos y que cuentan con una tecnología fascinante. Dominion, reúne a las razas más belicosas y resulta ser la Alianza más peligrosa para los demás habitantes de la Galaxia ya que tiene fuertes bonificaciones a la hora de atacar y destruir. Por último, New Crux es una confederación de razas que rechazan unirse a un Imperio Galáctico. Estamos hablando de Alianzas, pero en la Galaxia de Star Control 4, encontrarás 36 razas distintas de seres inteligentes cada una con sus habilidades y debilidades. Toda amalgama de vida y civi-

zación puede traer situaciones muy interesantes para cualquier jugador.

Puede parecer a primera vista que se ha sacrificado todo el elemento estratégico de Star Control para mostrar únicamente escenarios muy elaborados y gráficos de cine. Es pronto todavía, para dar una primera impresión. Si Accorde cumple con su promesa de que el factor estrategia será tan bueno como en las partes anteriores aunque radicalmente diferente, es posible que nos encontremos con uno de los juegos del año y que Star Control pase a convertirse en una serie de culto a convertirse en algo que puede venderse muy bien. ♦



Locos de los saltos

MOTOCROSS MADNESS

DESARROLLADOR

RAINBOW STUDIOS

DISTRIBUIDOR

MICROSOFT

GÉNERO

SIMULADOR/ARCADE

LANZAMIENTO

PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

Los locos de los saltos es un título muy adecuado para este juego porque está destinado especialmente a los amantes del motocross, uno de los deportes más arriesgados y espectaculares que existen. Microsoft ha apostado muy fuerte por este título que apuesta por los gráficos 3D más espectaculares.

Las carreras de motos han conocido grandes juegos para ordenador desde el principio de los tiempos, pero siempre ha sido más difícil encontrar juegos basados en la modalidad del motocross, una de las más duras que se pueden encontrar en el mundo de la alta competición.

Las características de este deporte con sus complejos entramados de saltos, virajes, escenarios planteaban grandes retos para los pro-



gramadores, pero desde que salió al mercado Motoracer, esta impresión ha cambiado. Tanto

que la todopoderosa Microsoft anuncia Motocross Madness que gracias a sus primeras pruebas de calidad, parece que la van a consagrar como una de las grandes en el sector de juegos.

Lo que encontraremos lógicamente, será más y más carreras de motos sobre escenarios realmente difíciles para los poco habilidosos. Microsoft ha tomado esta vieja idea y la ha llevado de nuevo a la práctica con toda la tecnología disponible. A través de la compañía de desarrollo, Rainbow Studios que ya son viejos colaboradores de Microsoft se está utilizando a máximo las posibilidades de las nuevas tarjetas 3D y tecnologías como la AGP que todavía no está desperdiciando como debiera. Entre una de las particularidades más llamativas es que la aceleración 3D del juego se efectúa



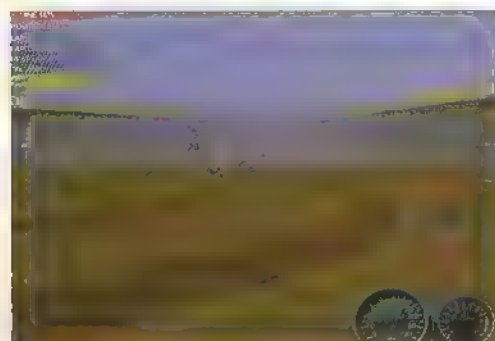
a través de una API Direct 3D.

En cuanto a otras características técnicas, decir que los motores y escenarios han sido creados a través de un sistema de captura de vídeo. Con esto, nos aseguramos que el realismo queda patente en todas las facetas del juego. Sólo falta que el barro nos salte a la cara y que podamos oler el humo y aceite quemados. Todavía queda

aún tiempo para que podamos percibir estas sensaciones, pero a algún día se hará y los juegos van a ser los primeros en beneficiarse.

Dejémonos de vicisitudes futuras y veamos los aspectos más jugadores de Motocross Madness. Pues como la inmensa mayoría de los juegos actuales soporta su uso con ocho personas en una red local y más adelante, en la zona de juegos que ha hecho Microsoft en Internet, se podrá competir con pilotos de todo el mundo, que a bordo de su Pentium te demostrarán que siempre hay alguien más rápido y listo que tú.

Motocross Madness promete ser la bomba, estamos seguros de ello en la redacción. Ahora están de moda los juegos de motos y encima son muy buenos. ¿Qué más da más? ♦



DESARROLLADOR ▶

INFOGRAMES

GÉNERO ▶

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

La Edad Oscura

PILGRIM

Corre el año 1208 de la Era Cristiana. Un caballero templario ha renegado de su sagrada orden y vagabundea por toda Francia hasta que cae en una emboscada. Herido de muerte deja un preciado manuscrito al líder de una organización secreta. Éste es el argumento de una nueva aventura para los amantes de la Edad Media.

El género de la aventura, por desgracia, se prodiga poco en las páginas de nuestra revista y en las de cualquier otra. Este género, que antes era el rey absoluto en el mundo de los PC, ve como, poco a poco, deja su parcela de poder ante la avalancha de títulos pertenecientes a géneros como la estrategia o la acción 3D.

Para poder sobrevivir,

los juegos de aventura se tienen que disfrazar bien con escenas de video, o bien mezclarse con el género de puzzles. Esto último es lo que ha pasado con Pilgrim, un ambicioso proyecto de la compañía

francesa Infogrames que ha confeccionado una atractiva historia que ocurrió en la tierra de sus antepasados.

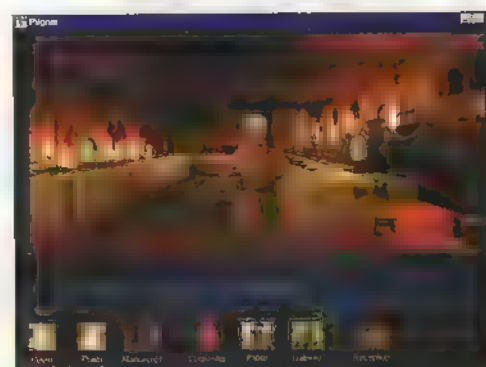
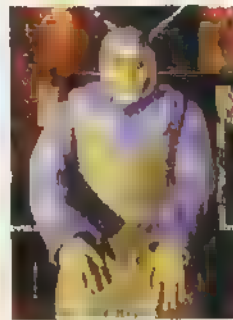
Tomaremos el papel de Simon, hijo del dirigente de esa extraña orden. El contenido de ese manuscrito, que algunos consideran de carácter mágico, está bajo su responsabilidad y debe enviárselo cuanto antes a Petrus, un influyente ciudadano de Toulouse. Pero las cosas no serán tan fáciles. La iglesia se convertirá en el principal enemigo de esta misión porque pretende destruir el manuscrito. El propio Papa Inocencio III, conocido por sus dotes de "falta de tolerancia", ha enviado al terrible inquisidor Diego de Osma, siempre los españoles hacemos de malos en cualquier cosa que



venga de Francia, para que "envíe a los brazos del Señor" al pobre Simon.

Pues entre que nos derriremos la cabeza sorteando los enigmas que se presentan y evitamos las embestidas de la Santa Inquisición, Pilgrim presenta un aspecto gráfico magnífico. Se han recreado con enorme exactitud los detalles pertenecientes a la edad medieval francesa, tanto en la arquitectura como en la vida cotidiana. Obviamente es una ventaja poder vivir en el mismo país donde se desarrollaron estos presuntos hechos, para poder programar una aventura que capte toda la esencia de la época.

Siempre se ha mostrado al género medieval como una época poblada por brujas y demonios de toda clase, amén de otros tipos de criaturas fantásticas. No nos podemos imaginar, la cantidad de historias para siempre olvidadas que han ocurrido en un período de mil años en el continente europeo. No hay que echar mucha mano a la imaginación para construir historias buenas y poder jugarlas. Pero aún así, los diseñadores han recurrido al mito templario y a las leyendas de la Caballería para dar más sa a una historia que por sí sola es muy atrayente.



No podía faltar la típica taberna medieval.

Otra cosa es que su interactividad satisfaga al amante de las aventuras clásicas. Para gustos no hay nada escrito, pero en un juego de este tipo

el interfaz es un elemento que no se puede descuidar por nada.

Nos vemos en el Siglo XIII. ♦

Pilgrim

PRIMER CONTACTO PILGRIM

actua SOCCER 2

**El fútbol real
es ahora mejor...**

Actua Soccer 2 presenta a Alan Shearer, el famoso goleador inglés, quien selecciona sus 11 estrellas del balón para enfrentarse a ti. Las secuencias de captura de movimientos las ha proporcionado el delantero del Liverpool Michael Owen, y los comentarios interactivos en directo son de Barry Davies y Trevor Brooking.

Incluye los 64 equipos internacionales
más importantes

Actua Soccer 2...
**Lo más cercano a la realidad
que podrás conseguir.**



Pantallas tomadas de la versión PlayStation

actua
SPORTS
S E R I E S

Distribuido por
Arcadia
FUNSOFT COMPANY

© 1997 Gremlin Interactive Ltd. Todos los derechos reservados.
Actua® es una marca registrada de Gremlin Interactive Ltd.



DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ALAN WILDER

Sueños de robot

MECH COMMANDER

Formar parte de un ejército de mech puede ser el sueño de muchos soldados del futuro o de todos aquellos que hoy en día, disfrutan de los juegos de mesa. La simulación futurista de batallas entre gigantes robotizados ha dado su paso definitivo a la Gloria.

Una situación normal para muchos chavales es dedicarse las tardes de los domingos a extender un tablero encima de una mesa, con casillas hexagonales en la mayoría de los casos, y utilizar unas figuritas que representan a robots "gigantes" ya que su tamaño real sería de unos 10 ó 12 metros. Luego por turnos, cada jugador extiende su plan de ataque para exterminar al ejército enemigo de robots o simplemente conquistar una ciudad, y aprovisionarse de los suministros necesarios para seguir la campaña o guerra estelar donde uno esté involucrado.

Los juegos de "BattleTech" se expandieron rápidamente en EEUU en los 70 igual que los juegos de rol. Luego pasaron a Europa y a todo el mundo. En la actualidad son considerados como uno de los juegos de mesa más idóneos para ejercitar las nociones básicas de estrategia y activar la inteligencia de los más jóvenes y también de los no tan jóvenes. Es un juego de tablero, y por



lo tanto, como sucede con el rol, es idóneo para su conversión al ordenador.

Ha habido muchos juegos de "mech" en nuestras pantallas, algunos de "fausto recuerdo", pero otros han sido número uno porque simplemente son divertidos, tienen muy buenas animaciones futuristas con robots destruyéndose en la batalla que siempre es un punto a su favor para su posible comercialización y otros, los menos, todo hay que decirlo, donde se daba una mayor importancia a la estrategia que al aspecto visual.

MechCommander no es un simulador de mech



cualquiera", sino que es un complejo juego de estrategia en tiempo real que tiene una calidad gráfica y técnica insustituible. En él, asumirás el papel de un "MechCommander" al mando de una unidad de élite de "MechWarrors" al bordo de los "Mech" más rápidos, ágiles y destructivos que se hayan construido nunca. Tu objetivo es reconquistar

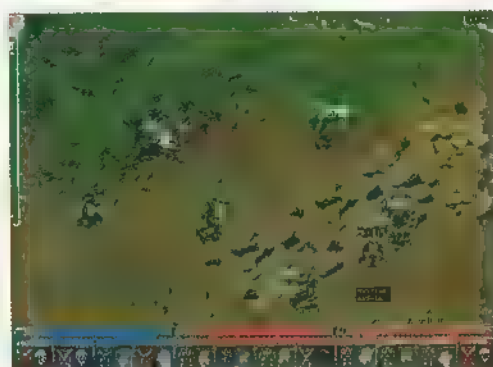
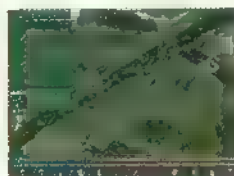
el planeta Port Arthur caído bajo las garras del Can Smoke Jaguar que se distingue de los demás canes por ser el que tiene una tecnología más superior y a primera vista, tiene todas las de ganar.

Como puedes ver, el escenario está tomado de Universo BattleTech ya que Microprose ha

pagando relativamente caro, para utilizar los nombres y demás marcas registradas. Esto supone una ventaja para MechCommander el jugador experto tiene ya "todo aprendido". Por otra parte, lo que ofrece MechCommander son 24 mechs nuevos para utilizar en 30 misiones.

Además, al estar incluido el juego en el género de la estrategia, significa que el usuario tiene total libertad para definir no sólo el chasis de los mechs que comande, sino muchos más parámetros que en un arcade están fuera de control.

En definitiva, un título esperado por todos los aficionados a BattleTech y que cuenta con la garantía de Microprose en su desarrollo. ♦



Locos del aire

PLANE CRAZY

Por el momento has tenido la oportunidad de conducir motos o coches en pistas o circuitos de todo tipo. Pero pilotar un avión en una loca carrera de acrobacias es algo que no se ve todos los días.

¿Te puedes imaginar un "Screamer en el aire"? Pues algo parecido será Plane Crazy, un nuevo arcade que también será lanzado en versiones de Playstation y de máquinas recreativas.

Pues así es. Nada de deportivos último modelo ni carreras en los más prestigiosos circuitos. Lo que te espera es la competición más alucinante que se haya ratificado en el aire. De mano de los Crazy Aces, tendrás que satisfacer las necesidades básicas de todo piloto como son la velocidad, el riesgo y la aventura.

Como todo buen juego de competición que se precie, en Plane Crazy hay varias modalidades de competición. O bien puedes jugar en carreras de entrenamiento o con otros pilotos a modo de "ver quién es el mejor" o bien, participar en el mucho más interesante modo campeón. Este modo se compone de cinco grandes campeonatos. Si ganamos a uno de ellos, se recibe la suficiente cantidad de dinero como para que nuestro avión quede como nuevo. Estas mejoras son muy importantes para recibir el galardón final, pues los progra-



madores de Plane Crazy han querido que éste no sea el típico arcade de sólo correr sino que eligiendo bien los componentes de avión, se podrá conseguir una victoria, acabar la carrera o abandonar la prueba.

La variedad de ejercicios es enorme y de gran originalidad

Cada uno de estos campeonatos tiene un escenario totalmente distinto. Es posible sobrevolar espléndidos parques naturales o sinuosos volcanes con ganas de echar mucho fuego sobre la carrera. Ya en serio, en las pantallas que os mostramos se disfruta de la gran calidad

visual de la cual dispondrá Plane Crazy, y todo ello sin aceleradora, aunque, como es lógico, es muy probable que incluya la opción 3Dfx, como ya es norma en cualquier arcade.

Y recordando de nuevo a Screamer una de las mayores virtudes era su modo multijugador. Se trataba de uno de los mejores que se hayan hecho y todo era "enfundarse y ponerse a jugar" sin que el ordenador que hacía de servidor tuviera que cascar cada hora. Así se espera que sea el de Plane Crazy donde hasta ocho jugadores podrán enfrentarse en cualquiera de los modos mencionados arriba.

Es una buena idea la que presenta Plane Crazy. Tal vez hubiera sido mejor que, en vez de avionetas acrobáticas,

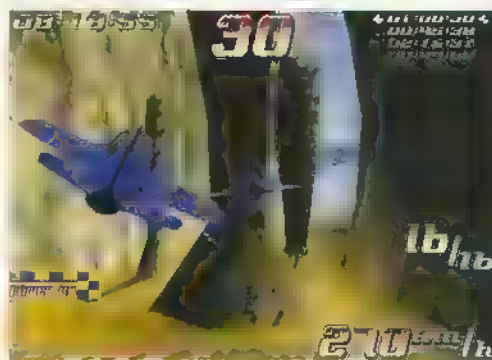
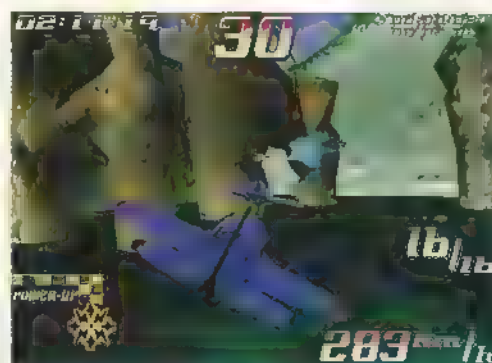
DESARROLLADOR

ARCADIA

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE

AUTOR ALAN WILDER



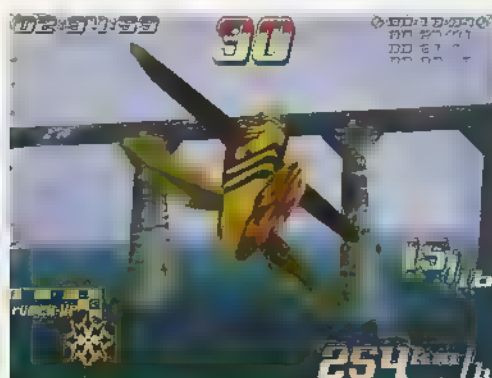
cas, se trataría de aviones comerciales de ma-

yor tamaño, como el archiconocido Boeing 757. Hubiera sido aún más divertido, pero claro, es de imaginar que los monobras de tales aparatos "necesitan" de más espacio físico que sus hermanos pequeños y el juego se hubiera complicado enormemente.

Pronto estará entre nosotros Plane Crazy que como su nombre indica puede traer ante todo mucha locura y diversión entre los fanáticos de los aviones. O eso esperamos. ♦



Una dura pelea entre ases.



¡Cuidado con el puente!



PRIMER CONTACTO PLANE CRAZY



NÚMERO 6

27

DESARROLLADOR

GT INTERACTIVE

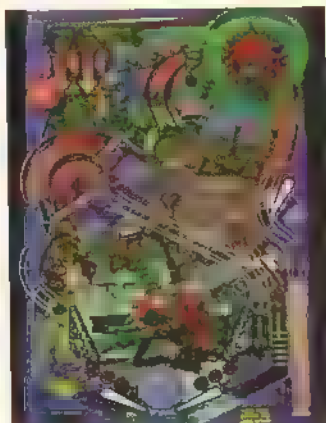
GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ALAN WILDER

BALLS OF STEEL



otros tipos de arcade. No tienen manuales de quinientas páginas, ni son difíciles de comprender. Al contrario, es todo muy sencillo y una vez lo instalas en

Nos encontramos con el último pinball que se convertirá entre nuestros juegos favoritos. Balls of Steel viene de la mano de GT Interactive, unos especialistas a la hora de hacer buenos y divertidos títulos y que en sí mismo no incorpora nada nuevo a excepción del argumento temático de las mesas, que es una de las principales razones por las que un Pinball se suele vender

En mi opinión particular, los pinballs no son nada de otro mundo. No tienen la complejidad técnica ni argumental de otros juegos. No es de

tu disco duro, pues a jugar. Se trata del género de ordenador más parecido a las consolas y ahí radica toda sus ventajas y atractivo. Carecen de grandes cosas que mostrar a nivel técnico, todavía, ya veremos lo que nos espera en el futuro, pero pueden ser jugados al instante sin perder tiempo para enterarse de qué va el asunto.

Balls of Steel incluye varios modos de pantalla para poder apreciar todo su poder. Imagina e imagínate que se puede montar al verlo en un monitor de 20 pulgadas. Bueno, en las



La máquina de ganar

BALLS OF STEEL

Los pinball parecen que tienen temporadas como los hongos. De repente, no sale ninguno al mercado o nos encontramos con una auténtica explosión de ellos. Balls of Steel tiene un nombre que indica claramente a qué género pertenece.

máquinas recreativas pueden llegar a tanto.

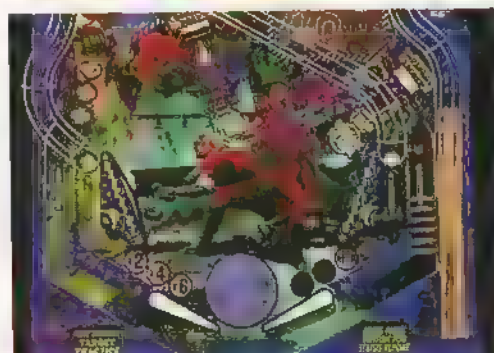
Asimismo, existen un total de cinco mesas con temáticas diferentes y diseñadas con un gusto alucinante. Veamos una breve descripción de las mismas:

• **Mutation:** Está basada en las historias de ficción científica con malvados científicos dispuestos a todo para conquistar el mundo. Tiene varias "rampas mutantes" que proporcionan jugosos bonus y una especie de "acelerador de partículas" que despiden las bolas a toda velocidad.

Existen un total de cinco mesas con temáticas diferentes y que gozan de un buen diseño

• **Barbarian:** Aquí está la típica mesa de ambiente medieval fantástico que no puede faltar en ningún pinball que se precie. Con una ambientación muy parecida a las películas de Conan, Barbarian ofrece mucha diversión y dificultad. Dominar esta mesa requiere una gran técnica y pericia.

• **Firestorm:** Otra de las temas más sugerentes



es el de los atcos peligrosos. Y ser bombero en una ciudad que tiene suelta a un pirómano peligroso puede ser de todo menos aburrido. Es una tabla complicada, ya que tienes cuatro flippers para manejar. Apuntar en el momento justo sobre las dianas puede ser la mejor solución para salir con vida.

• **Darkside:** ¿Has podido ver películas tipo Alien o parecidas? ¿Te fascinan los monstruos espaciales? Si la respuesta es afirmativa,

esta es tu mesa. Darkside se distingue de las otras mesas porque es mucho más fácil. No hay tantos obstáculos y sólo debes preocuparte por dos flippers, pero eso no es óbice para que disfrutes de un buen número de animaciones y efectos especiales.

• **Duke Nukem:** Nuestro amigo Duke después de arrasar cuantos niveles se le han puesto por delante, llega como fondo temático de Balls of Steel. Posiblemente, ésta sea la mesa preferida de todos los fanáticos de los juegos 3D. En ella encontrarás mucha acción y cuatro flippers que te volverán loco.

Si te gustan los pinballs, seguro que te gustará Balls of Steel. No incorpora nada nuevo al género, pero es divertido y posee muchas animaciones y detalles que le elevan por encima de la media. ♦



ALUCINARAS CON...



La
Informática
en Casa

¡Llámanos!!

Te lo mandamos a casa

Horario de 10 a 21 horas

902 115 889

TE LO MANDAMOS A CASA, ¡¡MAS DE 1.000 CD...!!

JUEGOS, EDUCATIVOS, UTILIDADES, EROTICOS, PROFESIONALES.

Distribuidor: Consulte Condiciones Especiales

Gastos de Envío No Incluidos



REF. A1
P.V.P. 5.490



REF. A2
P.V.P. 1.990



REF. A3
P.V.P. 2.990



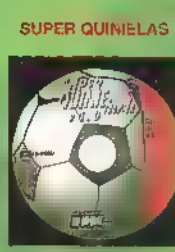
REF. A4
P.V.P. 1.990



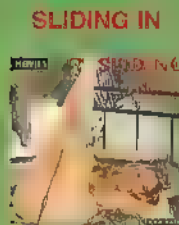
REF. A5
P.V.P. 9.950



REF. A6
P.V.P. 2.990



REF. A7
P.V.P. 1.990



REF. A18
P.V.P. 1.990



REF. A16
P.V.P. 2.990



REF. A17
P.V.P. 1.990



REF. A15
P.V.P. 6.690



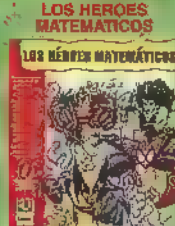
REF. A14
P.V.P. 1.990



REF. A13
P.V.P. 9.990



REF. A12
P.V.P. 1.990



REF. A11
P.V.P. 5.990



REF. A10
P.V.P. 4.990

REF	TITULO	P.V.P.
A33	BLADE RUNNER II	7.690
A25	BROKEN SWORD II	6.990
A29	DISEÑO DE JARDINES	2.990
A28	DISEÑOS RAPIDOS PARA EXCEL	2.990
A30	DUNE + TOP HIT 97	2.990
A27	ECONOMIA DOMESTICA	2.990
A26	ENCARTA 98	17.990
A21	GABRIEL KNIGHT	1.990
A31	GOAL + TOP HIT 97	2.990
A24	INCUBATION	7.690
A22	KING'S QUEST	1.990
A19	LANDS OF LORE II	7.690
A32	MANIC KARTS + TOP HIT 97	2.990
A20	RED BARON	1.990
A23	WORLD OF SEX - 10 cd eróticos - +18 años	9.990

IMPRESIÓN TARJETAS DE VISITA



REF. A8
P.V.P. 2.990



REF. A9
P.V.P. 2.990

La Informática en Casa S.L.
Apdo. Correos 59.151 28080 MADRID

Precios con IVA incluido. Precios válidos hasta fin de existencia. Envíos a toda España. Teléfono de pedidos 902 115 889



AUTOR: JORGE ROSADO

El eternamente esperado

UNREAL

¿Puedes imaginar gladiadores espaciales, prisiones flotantes, enemigos más inteligentes que los perversos bichos de Alien y también una tecnología conocida como Portal Render? Si tu respuesta es afirmativa, es el momento de que entres en un mundo totalmente irreal.

A principio estaba inmóvil, inerte sobre la extraña camilla en la que estaba acomodado, mi cuerpo permanecía sin vida hasta que un potente ruido traspasó mi cerebro a través de los tímpanos. Este extraño acontecimiento me volvió a la cruda realidad. Ahora sabía dónde estaba y dónde me encontraba. Este pensamiento me inundó de terror y miedo.

ATRAPADOS EN EL ESPACIO

Soy uno de los cientos de prisioneros que viajaban en la prisión de Vortex Rikers, prisión flotante, antes de que, por alguna razón que hasta el momento desconozco, coisionara con la superficie de un extraño planeta. Por cierto, el panorama que contemplé alrededor de la averiada cabina de éxtasis no hizo más que empeorar

la situación. Los restos de los carceleros y de mis ex-compañeros de celda decoraban las paredes del hangar en el que me encontraba.

Alguien se ha dedicado a asesinar a presos y guardianes con un gran sentido de la tortura

Tras el impacto, mi cuerpo se volvió loco de

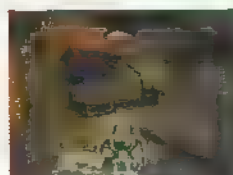
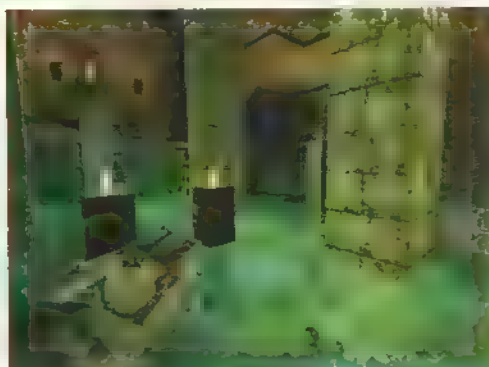
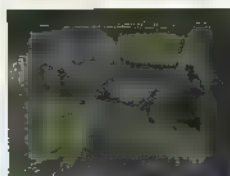
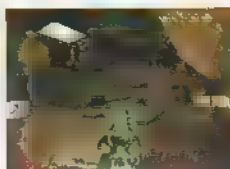
miedo tras ver las escalofriantes escenas de sangre que pude contemplar, cuerpos mutilados y destrozados entranas sacadas de su sitio natural y que ahora permanecían colgadas de todas partes, convirtiendo a las habitaciones de la maldita prisión en un gigantesco estómago de alguna criatura innombrable. Tras recuperar la calma, pensé en algo que me llenó de pavor. Esto no podría ser obra del impacto con el planeta. Algo o a quien se ha

dedicado a asesinar a cada uno de los presos y guardianes con un refinado sentido de la tortura y la destrucción. Nadie quedaba vivo en la Vortex Rikers más que yo.

Tenía hambre y buscaba comida entre los restos, teniendo la fortuna de encontrar una mera pistola. Era mi única arma en una situación donde mi vida se graba más que nunca y por primera vez el miedo más espantoso me invadió por completo.

EN LOS LÍMITES DE LA REALIDAD

Este es el planteamiento inicial del esperado Unreal. Un prisionero abandonado a su suerte y que debe luchar ante una miríada de monstruos de todas las clases posibles con el único objetivo de sobrevivir. Como podéis ver, cambio el escenario y la situación pero el planteamiento sigue siendo el mismo: tipo solitario con cachas de Rambo debe impedir la invasión de la





Tierra a manos de unos extraterrestres degenerados o criaturas provenientes de infierno.

Hemos esperado mucho tiempo a Unreal. En un primer momento iba a ser la respuesta a Quake, y luego a Quake 2, y hasta ahora. Pero es perseguido que pronto este entre nosotros porque el retraso ha sido de orden de un mes y todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento. De todas formas, Unreal incorpora un nuevo engine 3D que basa toda su potencia en la increíble tecnología Portal Render muy de moda entre el mundo de los desarrolladores, dotando de una enorme flexibilidad y potencia a la hora de diseñar escenarios. Se trata de editoriales desarrollados desde el momento en que todavía es una idea, este editor se incluirá en el



juego para que todo el personal se dedique a construir sus propios niveles.

Unreal incorpora un nuevo engine 3D que basa su potencial en la tecnología Portal Render

Pero como es norma de la casa hasta la fecha



a gente de Epic no se detiene en las capacidades tecnológicas de su motor gráfico sino que sigue penetrando en las entrañas de la jugabilidad y recibe su tecnología con personajes, situaciones y localizaciones dignas de cualquier producción cinematográfica.

La acción de Unreal se sitúa en escenarios tan dispares como prisiones flotantes, minas, navíos mercenarios, grutas, ruinas de civilizaciones extraterrestres para dar al juego de una profundidad nunca vista hasta el momento. ♦

ESCENARIOS

VORTEX RIKERS La prisión flotante siniestra de la que partimos hacia un futuro un tanto incierto, pues tanto tripulantes como prisioneros vacan muertos a nuestros pies nada más comenzar nuestra andadura.

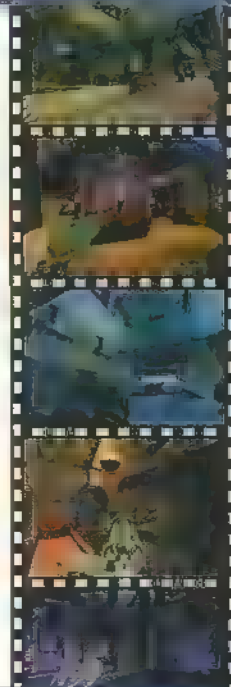
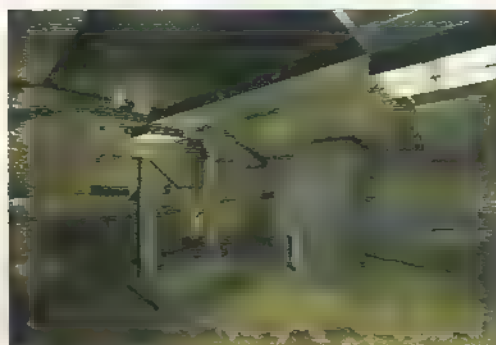
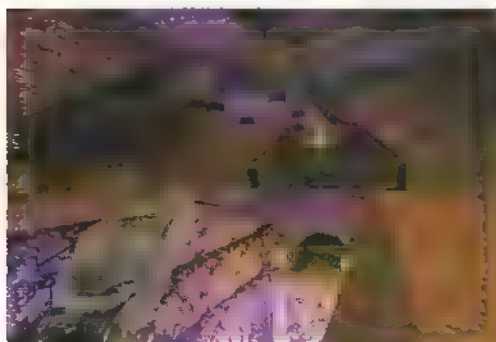
MINES Las minas de Tarydium (la nueva aportación de Epic al mundo de los minerales desconocidos, después del Tiberium de Westwood, ...) En este escenario contemplaremos maquinaria pesada y continuas erupciones de lava.

CRYPTS Laberínticas estructuras por las que nos moveremos cautelosamente atendiendo a cualquier som-

bra sospechosa que se dirija hacia nosotros. Nunca se sabe de dónde puede surgir el enemigo.

SKYCITY Auténticas ciudades volantes en las que los pacíficos habitantes del planeta huésped se refugian de los peligros que acechan en la superficie. Aquí levantan sus templos y los adornan con joyas y atavíos.

NAVIOS MERCENARIOS Por si fuera poco, lo que no había tocado una raza de mercenarios biomecánicos viene de visita al planeta de Unreal para recolectar un poco de tarydium y venderlo como rasquillas en el mercado negro.



DESARROLLADOR: DISTRIBUIDOR: 

POR CONFIRMAR

GÉNERO: 

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: NACHO VALENCIA

Fórmula 1 en el mar

SPEED BOAT ATTACK

Suponemos que los asiduos lectores de Game Over conocerán Thunder Off Shore, el juego de la desarrolladora Noria Works que nos deleitaba con sus efectos de agua y lava, y sus magníficas estelas sobre el agua.

Pues bien, en Speed Boat Attack disfrutaremos de toda la emoción que nos brindaba Thunder Off Shore pero, tal vez, con una calidad gráfica algo superior. Es normal. Thunder salió hace algún año y Speed Boat Attack todavía no lo conocemos prácticamente. Pero promete.

Quizá, y lo más seguro, es que éste sea uno de los desarrollos con más aceptación del mes, y vamos a explicar el porqué es algo innovador, no es que digamos que no se conocía de antes, porque no es así, pero no existen muchos juegos de este tipo, y los que existen no llegan a ofrecernos la calidad que aunque no es excesiva, nos ofrece Speed Boat Attack. Lo segundo es que este tipo de juegos que mezclan acción y competición aportan a quien lo prueba una amplia diversión. Además, es como si tuvieras dos juegos en uno.

La tecnología que nos brinda el juego no es una maravilla, pero no está mal. Una engine que es capaz de soportar explosiones bastante buenas, un movimiento suave y rápido, y un efecto acuático bastante convincente. Mueve bastantes polígonos por segundo, aunque no demasiados, y da una



calidad de sombreado e iluminación muy buena. Se trata de la típica engine que, sin llegar a ser una maravilla técnica, ofrece justo lo que necesita el juego.

Una engine que es capaz de soportar explosiones espectaculares

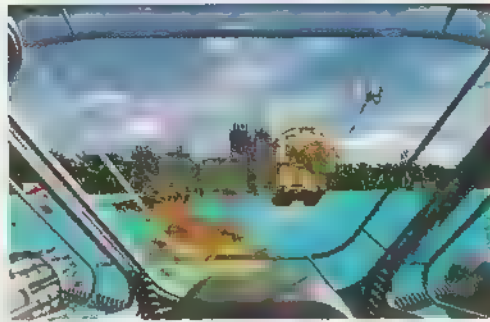
Puede que el juego no sea mejor porque la desarrolladora no lo haya querido, conformándose con hacer un juego de calidad media, con algún detalle que otro y mucha, mucha jugabilidad.

Algo que no nos cansamos de repetir es que resulta muy importante meterle a un desarrollo detalles de calidad, que pueden ser en tono de humor, de acción o simplemente, sonoros. Hay mil formas de convertir un desarrollo de nivel medio

en algo muy bueno, no hay nada más que remarcarlo. Algún ejemplo de esto que decimos es el Microsoft Cart Precision Racing, que ofrece algo muy típico, con vistas de cámara exquisitas, con modelos típicos también, pero que cuentan con unos detalles muy buenos, como los retrovisores o las marcas sobre la arena y el asfalto, y esas cosas que dotan de prestigio y calidad al juego, y con ello a la compañía desarrolladora.

De todas formas, es este tipo de juego que con el paso del tiempo llenará las arcas de su desarrolladora, porque no dejará de venderse en mucho tiempo.

Si la calidad gráfica y tecnológica es media, el sonido también lo es. Tampoco es una maravilla, pero se adapta a las condiciones del juego que es lo que hace falta. Eso sí, podría ser mejor, pero también peor.



De todas formas no es un mal desarrollo; la gente de Teosar, puede dormir tranquila porque no les ha salido mal. El juego puede ir bien en P100-133Mhz o super-

ior, con W95 y Sound Blaster 16, y no hace falta que dispongas de una aceleradora 3D para echarte unas carreras. ¡Qué lo disfrutes! ♦



BLASTER

DESARROLLADOR

TOPWARE

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

Lanzar un "matamarcianos" como superjuego a finales de los 90, puede ser una elección arriesgada. La compañía Topware piensa que la idea que dio origen a los juegos de ordenador todavía tiene vida para rato.

Blaster es un juego que sigue al pie de la letra los guiones de cientos de otros títulos noveles y películas de ciencia ficción. En el futuro una gigantesca nave colonia con miles de personas en su interior se establece en un lejano planeta para fundar una nueva Tierra. Pero a los dos años del aterrizaje, algo pasa y las comunicaciones se cortan para siempre. Todos los datos sobre la localización del planeta y la suerte de los desgraciados colonizadores están echados.

Transcurrió un milenio, la humanidad ha descubierto como viajar más rápidamente que la luz y ahora domina gran parte de la Galaxia. Hasta que un día, a la Capital del Imperio humano, la vieja Tierra, llegaron una serie de naves de guerra atacando y destruyendo todas las instalaciones que encontraban a su paso. Tras la sorpresa inicial llegó la consternación general cuando se pudo comprobar que las insignias de las naves atacantes eran las mismas que utilizaba la Tierra hacía mucho tiempo. Idénticas a las que portaba la nave colonia desaparecida para siempre.



Típica explosión submarina.

Averiguar este misterio será tu objetivo en Blaster. Un matamarciano o "shoot'em'up", por emplear un término técnico más correcto que sigue los patrones clásicos de toda la vida. Es decir, tendrás que disparar a mansalva a naves enemigas de todos los tamaños, no puede faltar el enemigo gigantesco de fin de fase que nos pone a todos de los nervios o las oleadas de asalto que a no ser que seas muy hábil con el teclado, mandan a lo que sea lo tendrás muy negro.

Pero no solo se trata de tomar viejas ideas, sino también de actualizarlas y más en una época donde la tecnología informática se está convirtiendo en una idea cosechadora para todos. Distribuir

datos a usuarios desarrolladores y sobre todo con gran regocijo a fabricantes de ordenadores. Por lo tanto, para estar "a la moda" los programadores de Blaster han considerado todos los escenarios renderizados a tope: gráficos en SVGA a 60 frames por segundo, y lo último de lo último en técnicas de Goraud y mapeados de texturas.

El espacio ha sido sustituido por el fondo marino de un planeta muy lejano

Asimismo, y para los amantes de las bandas sonoras de los juegos, Blaster incorpora una ver-



siante de la "onda rave", más conocida por "batacazo del fuerte" que puede convertir tu ordenador en una discoteca de las que abren por las noches y cierran a las 4 de la mañana. Personalmente preferimos el go-go al trance más tranquilo, aunque hay que reconocer que es bueno de vez en cuando las temas musica-

les a Blaster. Un juego muy espacial y también muy especial.

Los amantes de las viejas emociones podrán echar en Blaster una partida como las de antaño. No está mal recordar los viejos tiempos y si Blaster promete diversión y adicción, todo es cuestión de probar. ♦



DESARROLLADOR NOVALOGIC
DISTRIBUIDOR ELECTRONIC ARTS
GÉNERO ACCIÓN
SIN CONFIRMAR

AUTOR ANGEL F. JIMÉNEZ

Amos del cielo

COMANCHE GOLD

La firma Novalogic se ha hecho inmensamente famosa gracias a sus simuladores de helicópteros. El Comanche, uno de los modelos más avanzados tecnológicamente, goza de una enorme popularidad entre todos los adictos al ordenador. Para ellos, Novalogic acaba de rizar el rizo.



Cuando el ejército de los Estados Unidos se vio en la necesidad de contar con el "helicóptero definitivo" para la última década del siglo XX, sus ingenieros crearon el Comanche, que pasó por ser una de las máquinas de motor más efectivas que se conocen. Superó ampliamente al Apache tanto en prestaciones como en efectividad de combate, y por qué no decirlo, su diseño enamoró a cualquier aficionado de los helicópteros, ya sean militares o civiles.

Sobrio a "mercado", y rápidamente cayó en las manos de Novalogic, que lo introdujo en las pantallas de todos aque-

los ordenadores cuya tarea principal era servir de simuladores para los que no pueden ser pilotos. Los Comanche rápidamente engancharon debido sobre todo a su espectacularidad gráfica, antes de lo que iba a suceder en el futuro de los juegos. Novalogic se caracterizó porque fue de los primeros en pedir al público un sistema muy exigente en cuanto a requisitos técnicos. Ya se podía oír comentarios de "necesitar cuatro megas más de memoria con lo cara que está". Este argumento, gracias a las bajadas de precios,afortunadamente ya ha pasado y el ordenador típico de juegos se está vendiendo con 32 Mb de RAM.

Ahora, y que la competencia es mucho más fuerte con productos de muy alta calidad, no olvidemos tanto simuladores militares como dedicados a aviones civiles. Novalogic da un paso más hacia la cumbre presentando Comanche Gold, un broche de oro como su nombre indica para una serie excelente a todos los niveles.

Tiene los mejores gráficos en el campo de los simuladores militares

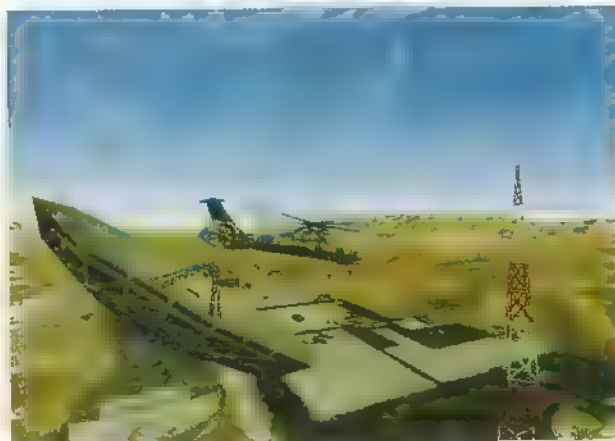
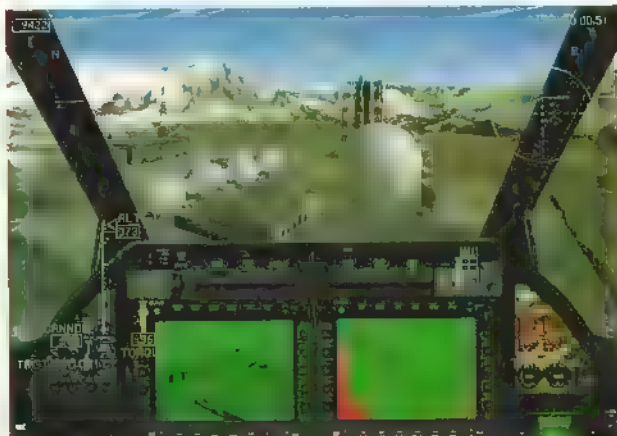
Con unos gráficos que se pueden definir como de lo mejor que se

puede encontrar en el campo de los simuladores militares. Comanche Gold no solo ha mejorado todos sus caracteres técnicos sino que sus creadores han potenciado todo lo relativo a modo multijugador, ya que permite jugar hasta cuatro personas en red. PX, además de la conexión internet por la que los fanáticos de todo el mundo disfrutarán de lo lindo jugando en los múltiples escenarios que se encuentran en la red.

Para el modo de único jugador, Comanche Gold viene equipado de sobra: cinco nuevas compañías y más de 40 misiones diseñadas para poner a prueba los nervios de más pintado.

Habrán varios niveles de dificultad, especialmente pensados para que disfruten tanto el veterano como el novato. Evidentemente, en el modo fácil y tutoriales, el objetivo principal del juego es acostumbrar al usuario que nunca haya visto un helicóptero por dentro a manejar el cuadro de mandos y comprobar la reacción del helicóptero. Ya en los niveles más avanzados, nuestra principal preocupación es que el enemigo no haga antes blanco que nosotros.

En definitiva, un título esperado por todos y con el cual, Novalogic hace su aportación anual a la innovación tecnológica. ♦



Con **DIV[®] Games Studio** hemos demostrado que

www.divgames.com

cualquiera puede hacer juegos

1ª EDICIÓN
AGOTADA

2ª
EDICIÓN
A LA VENTA

¿cualquiera?

250.000

15 Videojuegos
completos.
2000 Gráficos inéditos
en 2D y 3D.
500 Páginas de ayuda
electrónica.
1000 Efectos de sonido.
348 Páginas de manual
de usuario.
25000 Horas de desarrollo
para crear DIV.

Todo por sólo
4995*
Ptas

(bueno... cualquiera no)

PROFESIONAL

Porque con DIV Games Studio podrás realizar videojuegos comerciales libres de royalties. La imaginación y la creatividad la pones tu, DIV se encarga del resto. Seguro que nunca has visto nada igual.

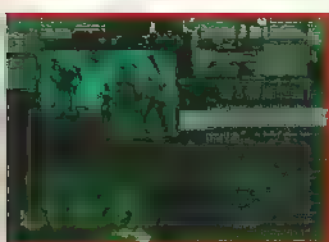
GANAR 1.000.000 Ptas

Podrás participar en el Concurso de Programación de Videojuegos con DIV, organizado por PC Actual y Hammer. Y optar a grandes premios y a la comercialización de los productos ganadores.



HAMMER
Technologies

Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid España
Tel (91) 3.04.06.22
Fax (91) 3.04.17.97
e-mail: hammer@studios.com



DESARROLLADOR

COXTEL

GÉNERO

OTOÑO 98

AUTOR: ANGEL F. JIMÉNEZ

En las profundidades del miedo

GABRIEL KNIGHT III

La tercera parte de Gabriel Knight pronto estará entre nosotros. Esta vez nos veremos inmersos en una aventura donde los protagonistas absolutos son una familia de vampiros que han aterrorizado durante siglos a un pueblecito francés.

Tras sus ajetreadas experiencias con lo paranormal en Alemania, Gabriel es requerido para un nuevo caso. Deberá viajar hasta Rennes-le-Château, una localidad que conserva su ambiente medieval y rural, para conocer a una antigua familia noble caída en desgracia.

Es invitado a uno de estos actos sociales que tanto les gusta a la nobleza europea y nuestro amigo piensa que será una velada tan aburrida como cualquier otra. Pero se equivoca. Allí el patriarca de la familia, un extraño personaje conocido como el Príncipe, le informa a Gabriel de la extraña maldición que tiene su familia durante siglos marcada



por la herencia de los vampiros. Le pide ayuda, ya que sabe que él es el único que ha sabido enfrentarse contra las fuerzas que no son de este mundo y salir victorioso.

El problema radica en el nacimiento del primogénito del Príncipe. Gabriel debe encargarse de su custodia hasta

que averigüe cómo eliminar esa maldición, pero a misma noche que se hace cargo del niño, éste desaparece misteriosamente. Para complicar aún más las cosas, un grupo de lunáticos está visitando la localidad para descubrir un legendario tesoro con poderes mágicos. Puede que el secuestra-



dor del niño esté en ese grupo de lunáticos, al que se ha unido Grace, la compañera de Gabriel.

Gabriel knight 3 es el retorno a lo grande de Sierra en las aventuras gráficas

sado de esta saga que pese al traspás de la segunda parte, Sierra ha decidido continuar aunque en esta ocasión, sin actores reales, nada parecerá. Se ve a género de como el para Sierra, pero realizados con la tecnología de fin de milenio.

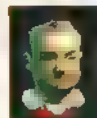
PERSONAJES SECUNDARIOS



JOHN WILKES



VITTORIO BUCHELLI



DETECTIVE MOSELY



LADY HOWARD



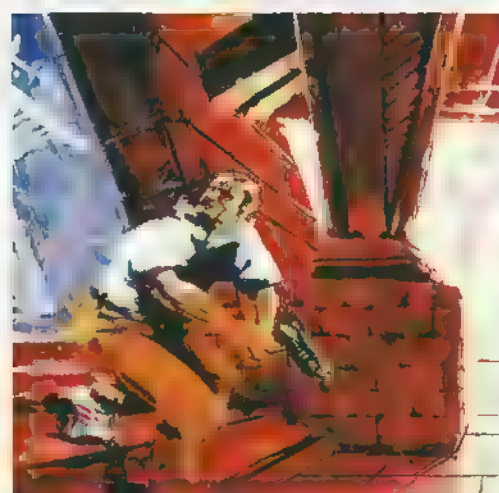
EMILIO BAZA

UNA HISTORIA ALUCINANTE

Este es el escenario principal del nuevo episodio.

Desde que en 1993 apareciera Gabriel Knight 3ns of the Father, las perpecas de este oventor escritor, metido a detective de asun-





LA SAGA DE GABRIEL KNIGHT

La saga de Gabriel Knight es una de las más importantes de la aventura. Dotada de un guión que nada envidia a algunas de las películas más sobresalientes de misterio y acción, Gabriel Knight se puede definir como un juego para adultos, donde la violencia es mucho más demoníaca de lo que se puede considerar como "normal" para un juego.

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

El primer juego de la saga, Sins of the Fathers, es el más reciente de la serie. En él, el jugador se enfrenta a un mundo de misterio y acción, donde la violencia es mucho más demoníaca de lo que se puede considerar como "normal" para un juego.



GABRIEL KNIGHT: THE BEAST WITHIN

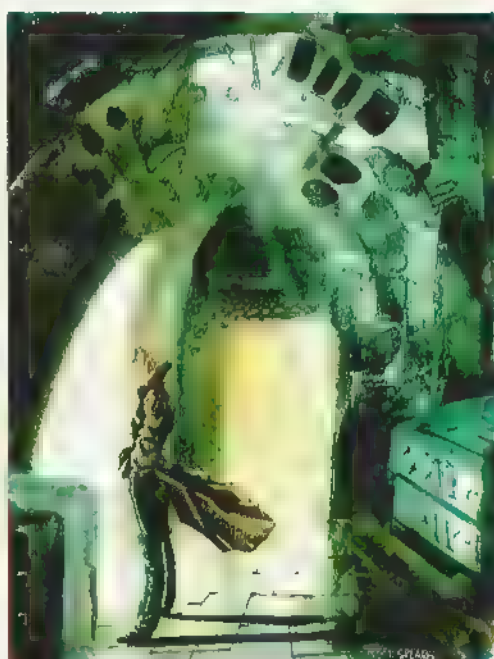
El éxito de Phantasmagoria y Sins of the Fathers ha llevado a la saga a un nuevo nivel. En el tercer juego, The Beast Within, el jugador se enfrenta a un mundo de misterio y acción, donde la violencia es mucho más demoníaca de lo que se puede considerar como "normal" para un juego.



los parámetros se encuentran entre las más importantes del género de la aventura. Dotadas de un guión que nada envidia a algunas de las películas más sobresalientes de misterio y acción, Gabriel Knight se puede definir como un juego para adultos, donde la violencia es mucho más demoníaca de lo que se puede considerar como "normal" para un juego.

Misterio y buenas dosis de terror junto con una envidiable calidad técnica

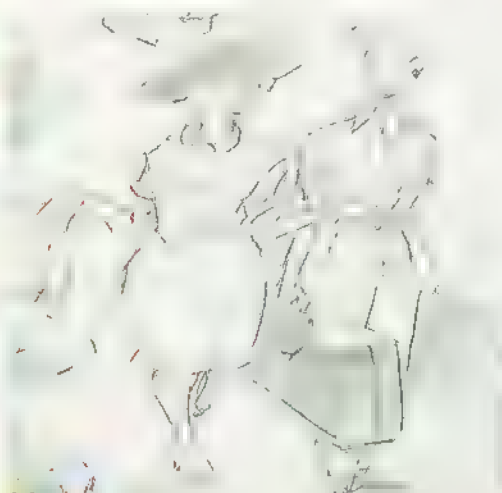
La técnica sigue siendo la de siempre: muchos personajes por conocer y puzzles por resolver. No hay que olvidar que



el nivel de dificultad es siempre bastante elevado, con lo que queda garantizado que habrá

juego para mucho tiempo. Esta vez, además, se ha potenciado la calidad de los gráficos para hacerlos totalmente distintos y se ha diseñado un curioso interfaz denominado SDNEY que nos permite obtener información a lo largo de todo el juego y utilizarla en un determinado momento. Ahora los ingenieros de Sierra se han quemado el coco para ofrecernos algo realmente genial.

Preparad las estacas y los azcos, porque Gabriel deberá luchar contra los vampiros y necesitará de toda nuestra agilidad mental para conseguirlo. ♦



¿Otra vez en guerra?

WARBREEDS

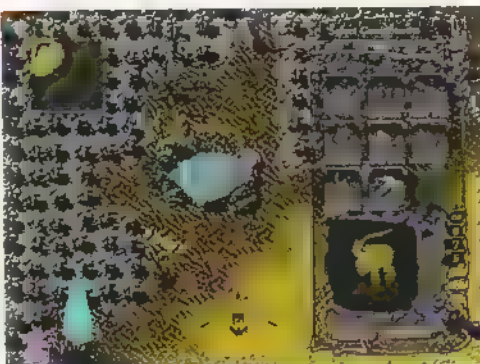
AUTOR: ÁNGEL J. JIMÉNEZ

Parece que la estrategia en tiempo real ataca de nuevo. ¿Recordáis Warwind? Pues Warbreeds además de tener un nombre muy parecido, comparte muchas características con el clásico de SSI. El ambiente es el típico de la ciencia ficción donde un planeta tiene demasiadas razas guerreras en su superficie, así que es fácil averiguar cuál es la vida cotidiana de sus habitantes.

A veces puedes preguntarte la cuestión esencial de la vida de todo jugador: ¿Cuándo harán un juego que sea realmente original? Esta cuestión es la eterna que nos hacemos todo el mundo, así que no habrá más remedio que esperar a que llegue este momento dorado.

Ahora nos encontramos con Warbreeds, que como su nombre indica, es la enésima versión que se ha hecho de Warcraft 2, el padre y el mejor de todos los juegos de estrategia, si contamos con el permiso de Dune 2. Su historia radica en un lejano planeta donde cuatro razas luchan por la supremacía. Esta vez el factor tecnológico depende mucho de la composición genética de la raza que escojamos para jugar. Casi todas las construcciones están basadas en esta característica, que como es fácil de comprobar, se trata de distinguir al juego de los demás de su clase, pero aún así tiene todavía que aportar muchas cosas en su versión definitiva para que logre convencernos de que estamos ante un auténtico éxito.

Como es lógico, cada una de estas razas tendrá unas cualidades



totalmente diferentes entre ellas que las harán más adecuadas que las otras para enfrentarse a una determinada situación. Los recursos típicos como el oro, el petróleo o la comida han sido sustituidos por varias recolectoras de energía. Esta energía acumulada y utilizada por los científicos convierte a los unidades o seres en algo muy distinto de como fueron creadas. Ya hemos dicho

que la genética es la fuente de poder en este planeta. Aquí no encontrarás poderosos vehículos armados hasta los dientes sino a seres que mejorados genéticamente, pueden realizar todas esas funciones que en nuestro planeta realizan las máquinas.

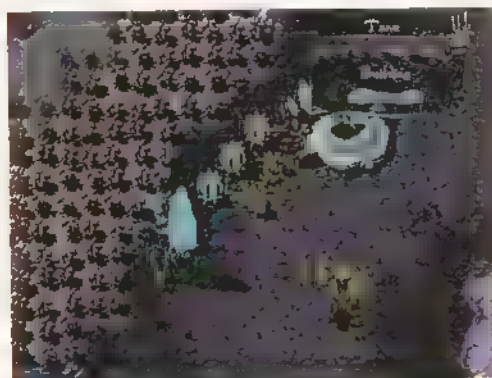
Además de servir como transportes, estos seres también pueden ser armados con ingenios mili-



tares de todo tipo y con unos efectos totalmente desconocidos en nuestro

mundo. Se trata de armas que o bien alteran el organismo o bien le transforman su composición genética, por lo que la utilidad que la hayamos encargado desaparece.

Warbreeds incorpora opciones multijugador a través del protocolo IPX e internet. Ahora sólo tiene que demostrar que es un título a competir con el enorme número de títulos de estrategia que se encuentran disponibles.

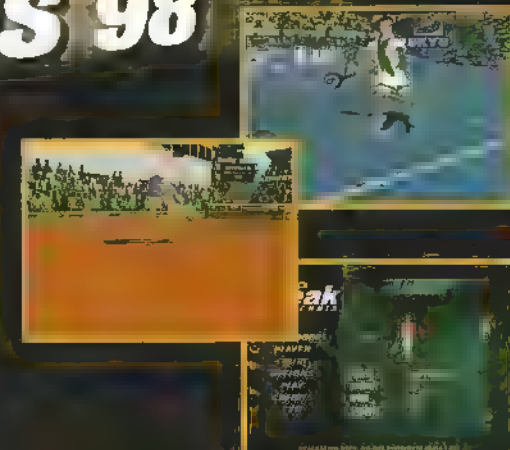


Total confusión.

© 1995 SSI Inc. All rights reserved.

Tie Break

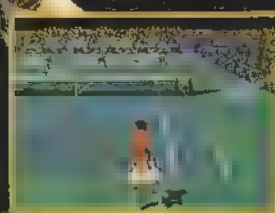
TENIS 98



Llega a ser el número uno del tenis mundial

Compite en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir; juego en individual o dobles, en partido simple o campeonato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.

Tie Break sólo te ofrece las posibilidades, tú decides.



El juego de tenis más espectacular

El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíble efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D.

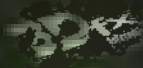
¡Es real!

Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer dejadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha a por el punto, y mucho más. Esto es sólo el principio...

Además Tie Break implementa un innovador sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.

PC Sólo
CD 2995
ROM

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas.



HAMMER Technologies
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR

ELECTRONIC ARTS

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

Electronic Arts vuelve a la carga

DARK OMEN

Llega a nuestras manos el último trabajo de Electronic Arts. Todos los amantes de los juegos de estrategia y guerra a los que les apasiona adentrarse en mil y una batallas verán el cielo abierto cuando puedan disfrutar de Dark Omen.

Una vez más la archiconocida compañía Electronic Arts vuelve a conseguir dejarnos boquiabiertos con otro de sus desarrollos. Estamos hablando de Dark Omen que en lo que a juegos de este tipo, es lo que más se acerca a la perfección.

Dark Omen es un juego de estrategia a tiempo real basado en Warhammer. Tal vez el mejor juego de estrategia del mundo. La mayoría de los juegos de estrategia se limitaban a invadir una aldea y conquistarla, luchar contra un reducido número de soldados malos y construir según el dinero que estuvieras oiga parecido algún tipo de casa o fuerte.

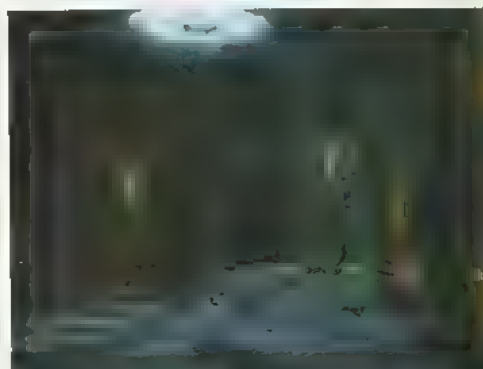
Pues bien, en esta ocasión lucharás contra la oscuridad del mal, es decir, contra infinidad de enemigos malvados y crue-

es como por ejemplo los Night Goblins o los Ogros me cenarás.

Estos son dos de los muchos tipos de enemigos que según vayas avanzando te vas a encontrar. Y más te vale que saques o relucir tu dado salvaje porque te va a hacer falta a la hora de la batalla.

Tal vez Dark Omen te haga recordar a WarCraft ese otro maravilloso juego de estrategia con el que hace ya unos años nos deleitaba desarrollado a Blizzard y con el que hizo escuela y marcó un género. Jugar con WarCraft se convertía en una experiencia realmente apasionante. Te inducía a jugar a dar miles de vueltas al mapa a construir o destruir a recolectar y a morir.

Pues bien, podríamos decir que Dark Omen no consiguiera solamente

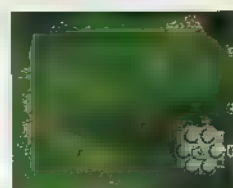
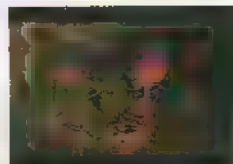


eso, sino que, además es increíblemente mucho más avanzada que el susodicho.

Así que si WarCraft te parecía el mejor juego de estrategia lo más seguro es que a ti también con Dark Omen no solo por su jugabilidad sino también por su calidad tanto gráfica como técnica. Cuando seguramente ya que primero te sorprenderá su sistema de engine que más adelante nos detallaremos en esta breve entrevista para que seas tu



mismo quien lo observe con detenimiento. Si tú juegas a Dark Omen te



parecerá más dinámico y si eres un amante de la estrategia llegará a fascinarte y te preguntaras ¿cómo han logrado eso?

Ahora brevemente vamos a ver su engine. Dark Omen posee un engine 3D que soporta luces y sombras dinámicas y que nos permitirá desmenuzarnos y movernos con rapidez por el largo y ancho de escenarios consiguiendo una espectacularidad visual sorprendente.

Un engine 3D que realiza sorprendentes explosiones con efectos de partículas que le dan un aspecto más a cada una de ellas. No todos los juegos y menos los de estrategia incorporan unos efectos como esto sino que también incorporan un efecto de seguimiento de más o menos el objetivo o sea el "True 3D targeting/projectile system" como lo llamamos perfectamente. Y no solo es esto. Hay





más descuido pero dejare-
mos que seas tú quien lo descubra

no de un tanque no sabes
manejarlo, no llegarás a

disfrutarlo de todo. Pues
bien, todo aquel que

sepa leer y manejar un
ratón podrá jugar a Dark

Omen ya que no presenta
la mayor complicación
que la que pueda tener
cualquier otro juego.

Eso sí, hay que ser un
poquito hábil y tener
paciencia, porque pre-
cisamente Dark Omen no
es un juego que se
acabe en una tarde. Te
aseguramos que vas a
tener varias semanas de
diversión.

Nos atreveríamos a decir
que Dark Omen es para
los juegos de estrategia
lo que Quake es para los
de su género, pero no
pretendemos hacer ahora
una comparativa, sino
que lo que comentamos
es que Dark Omen cuen-
ta con todo lo que tiene
que detallar un estrategia
y, además, con la agabi-
dad y adaptación que
crea Quake.

En definitiva, esperamos
que en un futuro las
desarrolladoras tanto
españolas como extran-
eras, decidan llevar a
cabo proyectos de este
talante, que siempre nos
alegran los sentidos, y lo
más importante, pueden
legar a agudizarlos.

De todas formas no lo
dudes, tener Dark Omen
será un triunfo y no te
arrepentirás. Es, sin duda
el mejor juego de estrate-
gia que te puedes llevar
a casa ahora mismo.
¡¡Qué lo disfrutes!!

En contraposición, tam-
bién podemos decir que
los personajes son sprites
y no modelos 3D con lo
cual se evitan de proble-
mas a la hora de pensar
en optimizaciones y re-
querimientos mínimos.
Pero esto no será incon-
veniente a la hora de us-
gar su calidad gráfica
es más, quizá sea mejor
de ese modo se evitan
algunos problemitas y no
desprestigia en absoluto
a juego.

Bueno, no hay más que
buenas palabras para
Dark Omen pero nos
gustaría que fueras tú
quien juzgara su calidad
gráfica y técnica que
no hay más que echarle
un vistazo para darse
cuenta de ello.

No sólo cuenta eso sino
que también tenemos que
fijarnos en si resulta jua-
gable o no, porque puede
ser la "bomba" aunque s-
e no de meterse den-



DESARROLLADOR

ARCADIA

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

La velocidad añadida a la innovación

MOTORHEAD

Se puede decir que Motorhead es uno de los pocos juegos de carreras de coches en el que, al ponerte delante de la pantalla, te parece, y no sabes la razón, que va a ser una partida realmente apasionante. Notarás en tu estómago el cosquilleo de los nervios a medida que pises más y más el acelerador.

Sólo te das cuenta de tu gran error después de haber subido a quinta marcha y haber acelerado a 200 millas por hora. Tu aproximación a la eminente curva que se avecina es demasiado rápida y pisas a fondo el freno, darte cuenta de que, si no lo haces, tu integridad física peligra. El inevitable choque contra la pared hace que tu cabeza se estampe contra la ventanilla, y el coche se descontrola por un momento, mientras tu estás aturrido preguntándote ¿qué ha pasado?, hasta que recuperas el dominio del coche.

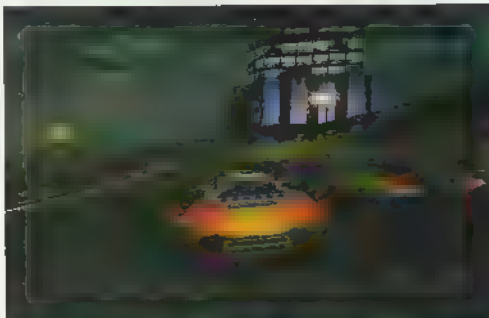
Por si esto fuera poco, tus rivales te sobrepasan inmediatamente.

El tiempo parece haberse detenido por un instante cuando te agarras fuertemente al sillón

para un segundo impacto, pero, en el último momento y sin saber cómo, consigues salvar el obstáculo y simplemente golpeas la barrera de protección con la parte trasera del coche. El coche se tumba, pero estás de vuelta en la carretera y sigues en la carrera. Bajas a segunda marcha y pisas a fondo el acelerador, intentando recuperar el tiempo perdido. Cuando notas de la curva para la próxima vez.

Una de dos, o estás disfrutando de la conducción de un McLaren Fórmula Uno o estás jugando a Motorhead, el ultimísimo juego de carreras de coches para PC y PlayStation.

Motorhead es un juego en el que la velocidad marca la diferencia. Ambientado en un futuro no muy lejano donde la



acción se desarrolla en seis especies de circuitos ("venues") de la Liga Transatlántica de Velocidad. Los circuitos van desde autopistas por ciudad hasta minas abandonadas, y el éxito en la carrera es recompensado con coches y pistas adicionales.

Junto con los espectaculares choques y la velocidad que te dejará asombrado, el punto más impresionante de este juego es la inteligencia artificial. A diferencia de otros juegos de carreras de coches tradicionales, no existe un camino definido o patrones estáticos en la engine de Motorhead.

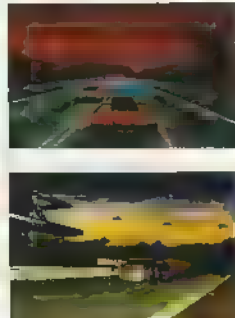
Una engine que te dejará con la boca abierta, y tomando como modelo a la engine de Screamer 2 o de Redline Racer, podemos decir que la de Motorhead se asemeja bastante a ambas.

Capaz de mover más de 600.000 polígonos por segundo, ofrece una suavidad de pintado excelente. Los modelos de los coches están formados por más de 400 polígonos y cada pista consta de alrededor de 17.000. Cada partida supone mover a tiempo real más o menos 100.000 polígonos por segundo mientras ésta dure. Seguramente no verás ningún tipo de error en la física de Motorhead.

Motorhead es un juego en el que la velocidad marca la diferencia

El sonido que nos ofrece Motorhead también es espectacular. Haz la prueba de poner a tope tus altavoces, apagar la luz y concentrarte de verdad en la partida. Te aseguramos que será una experiencia apasionante y que seguro no tardarás en repetir.

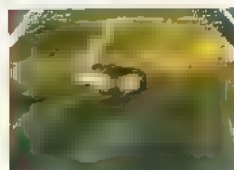
Lo más importante de todo es que no te será imprescindible el uso de una aceleradora para disfrutar a lo grande de este magnífico desarrollo de los chicos de Gremlin, que la verdad es que se han ganado la admiración de todo aquel que pruebe Motorhead.



Viendo el grafismo, fuera ya de la física y centrándonos un poco en las texturas, deberíamos decir que están bastante trabajadas. Los modelos podrán tener más caras, eso sí, pero la verdad es que si les aplicas unas texturas como éstas no importa que los modelos no sean exquisitos. Recordemos que lo más importante en un modelo para un juego es su textura, bueno, obviamente es el modelo en sí, ya que sin modelo no hay textura, pero una buena textura lo hace todo puede cambiar totalmente la figura 3D que sea. Desde luego los grafistas del desarrollo han hecho un trabajo muy bueno. ¡Enhorabuena!

Motorhead es el tipo de juego que arrasa en el mercado y que nada más ver su pantalla de presentación ya estás deseando jugar.

Bueno, en breves palabras, lo único que le falta a Motorhead es que no hayan incluido en la caja del juego un casco y unos guantes para ponerte cada vez que fueras a echar una partida, porque de verdad que te iban a ser de gran utilidad. Tarde o temprano te caerás de la silla al intentar adelantarte por el exterior. ¡Qué lo disfrutes!, y recuerda si bebes no conduzcas. ♦





RECHACE IMITACIONES

Sólo un grupo de profesionales, expertos en Telecomunicaciones, puede ofrecerle garantías de fiabilidad y prestaciones en su conexión a la Internet

Nosotros trabajamos en el flujo de la información desde hace más de quince años para poder ofrecerle la atención necesaria de manera que usted utilice únicamente...

el lado humano de la Red

Soluciones de alto nivel en telecomunicaciones - auditorías de calidad y normativa en sistemas de telecomunicaciones - acceso y presencia en la Internet
- diseño web - sistema de dirección de correo electrónico única y definitiva -
diseño y alquiler de servidores y terminales www - diseño de redes - conectividad
LAN/WAN - sistemas RDSI - adiestramiento y formación a nivel corporativo -
mantenimiento integral - ejecución de contratos - proyectos

Contacte con nosotros:

MERCURIO Consultores y Auditores de Telecomunicaciones

Tel.: +34(1) 360 2055 - Fax: +34(1) 360 2175

www.mercurio.net

mercurio@mercurio.net

MERCURIO BBS:

+34(1) 525 8090 (Modem 33K6)

+34(1) 360 2174 (RDSI 64Kbps)

DESARROLLADOR

HAMMER TECHNOLOGIES

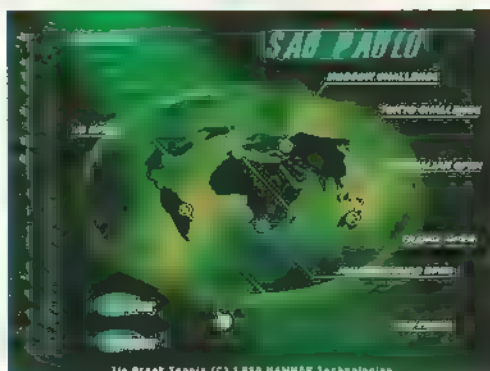
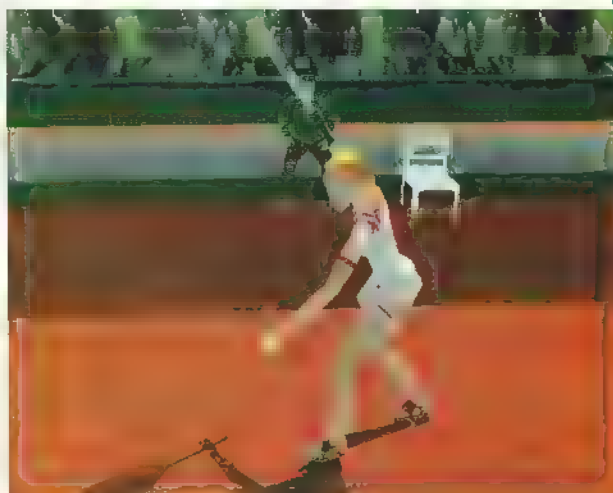
GENERO

Juego, Set y Partido.

TIE BREAK TENNIS

AUTOR PEDRO CASALES

Tie Break es el simulador de tenis que todos esperábamos. Ni más ni menos, que ¡tenis en estado puro! Si quieres disfrutar de un buen partido de tenis como nunca lo has hecho, prueba con Tie Break y conviértete en una auténtica estrella de la ATP.



masiadas podríamos decir. Por un lado, podemos jugar un partido a simples o dobles, y dentro del mismo seleccionar si queremos género masculino, femenino o mixto.

Hay un total de 32 jugadores a elegir, cada uno con sus características de juego, nacionalidad y vestimenta, y un total de 8 estadios en los que se pueden desarrollar los partidos. Cuatro de ellos son para jugar partidos simples y practicar, mientras que los otros cuatro pertenecen al circuito de competición del campeonato. Las pistas podrán ser de hierba, arena, sintética, y todas las que os podáis imaginar.

Después de su primer lanzamiento, D.V. Games Studio de HAMMER vuelve a la carga, esta vez con Tie Break que es, sin duda, el tenis definitivo en PC, uniendo el rigor de un completo simulador deportivo y la jugabilidad de un clásico video arcade.

Lo primero que nos ha llamado la atención ha sido lo cuidado que están todos los elementos del juego: la presentación, manuales y demás, la calidad sonora y la vista.

Aunque en los últimos tiempos hemos sido tíeramente "asaltados" por una cantidad importante de títulos de tenis, podemos decir que este desarrollo de Hammer marca la diferencia y la

paula siendo sin lugar a dudas, el juego de tenis más cuidado y divertido hecho hasta la fecha.

¡JUGUEMOS AL TENIS!

Después de una bonita intro de presentación, vamos apareciendo los menús y nos preguntamos ¿y este juego es

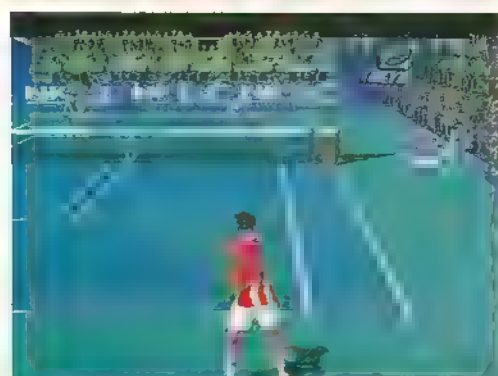
español? Lo cuidado y bien realizado de los mismos nos hacen recordar el elitismo y calidad reflejado en la serie de EA Sports. Realmente bonitos y sobre todo, resulta agradable el detalle de diseño, ya que la comodidad y ergonomía de los mismos es realmente digna de mención.

Todas las opciones a nuestro alcance que por cierto son muchas, cuentan con un acceso rápido y sencillo, de esta manera en no más de veinte segundos podemos navegar por el sistema de menús y saber todo lo que nos ofrece Tie Break.

Las posibilidades de juego son muchas de

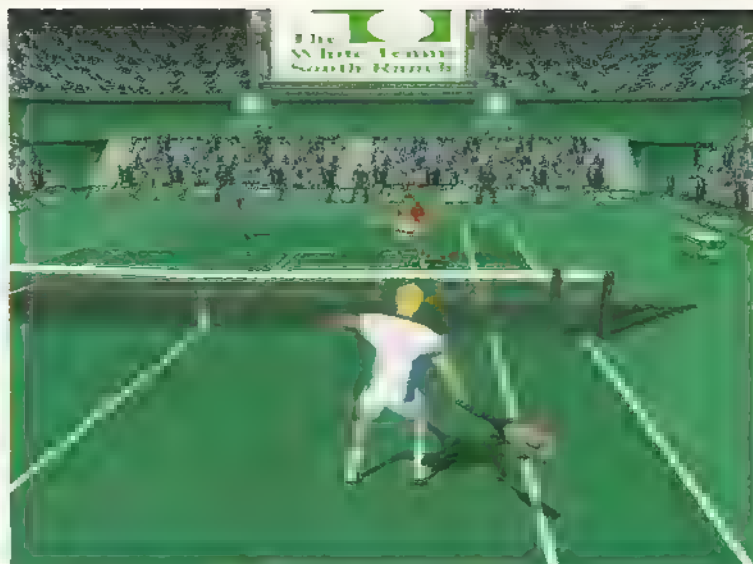
Podremos jugar en red a Tie Break, con dos, tres





o cuatro jugadores. Por ello recomendamos fervientemente que, si contáis con la posibilidad de hacerlo, probéis por que resulta divertidísimo. Una partida se torna en un "pique" de destreza y habilidad que absorbe a los jugadores durante todo el partido, las risas están garantizadas.

Tie Break nos ofrece tres pases de juego distintos para elegir en el que jugaremos un partido de tenis a nivel de detalle de la pista y de los jugadores.



pes, y campeonato, en el que comenzaremos a jugar un torneo contra todos los jugadores participantes.

Tie Break nos permite configurar aspectos como el nivel de detalle de la pista y de los jugadores

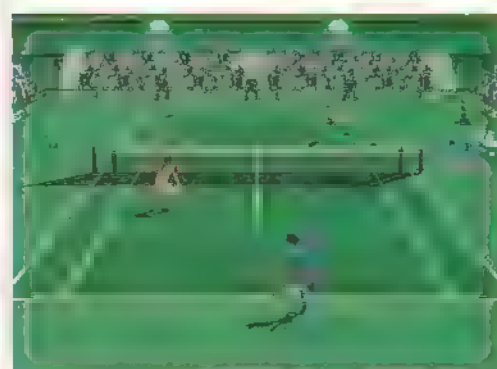
Por lo demás, Tie Break nos permite configurar aspectos como el nivel de detalle de la pista, de los jugadores (existiendo una versión de 400 polígonos y una versión de 650) si queremos sombras o no, si los polígonos serán flat (planos) o gouraud y, en general, todos aquellos aspectos relacionados con la funcionalidad del programa y su aspecto técnico, para que los usuarios con máquinas más lentas puedan disfrutar de Tie Break en su integridad.

UN NUEVO METODO

En Tie Break no jugaremos al tenis como en el resto de juegos con los que hayamos podido hacernos. En primer lugar se ha sustituido el sistema de control habitual por uno más novedoso. En un partido real, un jugador nunca falla a dar a la pelota, simplemente no lo intenta si ve que ni siquiera va a llegar a darla, o, si a da, lo hace con todas sus consecuencias.

Nosotros controlaremos al jugador ún comente después de golpear la bola. Antes de golpearla controlaremos el pequeño punto de mira que nos indica el lugar al que irá a parar la bola.

Nosotros controlaremos al jugador ún comente después de golpear la bola. Antes de golpearla controlaremos el pequeño punto de mira que nos indica el lugar al que irá a parar la bola.





Nuestro jugador se moverá y colocará automáticamente para alcanzar todas las bolas que pueda. Si no le hemos situado muy lejos. Solo contra aremos nuestro jugador cuando hayaamos impactado a la bola y se dirija hacia el campo contrario.

De esta forma Tie Break nos permite centrarnos en lo que es la verdadera estrategia y habilidad de un jugador de tenis, permitiéndonos olvidar a menos en parte de ridículo y tediosa handicap añadido de control de jugador. Por eso el molde de control de juego podrá definirse en dos palabras: excelente e innovador.

LO MÁXIMO

El aspecto gráfico de Tie Break llama mucho la atención y se nota realmente cuidado y esmerado. Hammer ha trabajado bien en conseguir ambientes foloristas y modernos de

jugadores geométricamente perfectos.

Los ocho estadios están a nivel de geometría y de textura muy conseguidos y el resultado nos ha parecido sorprendente.

El aspecto gráfico de Tie Break llama la atención y se nota realmente cuidado y esmerado

Las animaciones son otro de los puntos fuertes de Tie Break y hemos de decir que son increíbles. Sobre todo están hechas sin sistema de captura de movimientos tal y como nos comentaba el grupo de desarrollo de Hammer en la entrevista que mantuvimos con ellos.

Cada tenista cuenta con 26 animaciones, desde andar o correr hasta varias animaciones de perder, ganar, lanzarse en pancha, cortar a

bola, litar, volar y otras muchas que dejamos para que seáis vosotros mismos los que os asombréis.

En general, cada ingrediente de Tie Break nos ha deado con la boca abierta. Ya habiendo hora de que alguien hiciera un juego de tenis y no aproximaciones que aprovechar el juego o nombre de los torneos reales para conseguir adeptos.

EN DEFINITIVA

En Tie Break se ha cuidado al máximo el aspecto técnico gráfico y sonoro de producto para ofrecer así el simulador de tenis más completo, realista y jugable del mercado. Hammer Technologies se ha esforzado para conseguir implementar un sistema de animaciones revolucionario que apoyándose en un interfaz de control ergonomico y un entorno 3D optimizado coloque a Tie Break en una posición privilegiada.

dentro de los simuladores deportivos.

Bien es cierto que las comparaciones son odiosas, pero Tie Break es a la vez "toda" a todos los juegos de tenis a los que hemos enido ocasión de jugar en esta redacción.

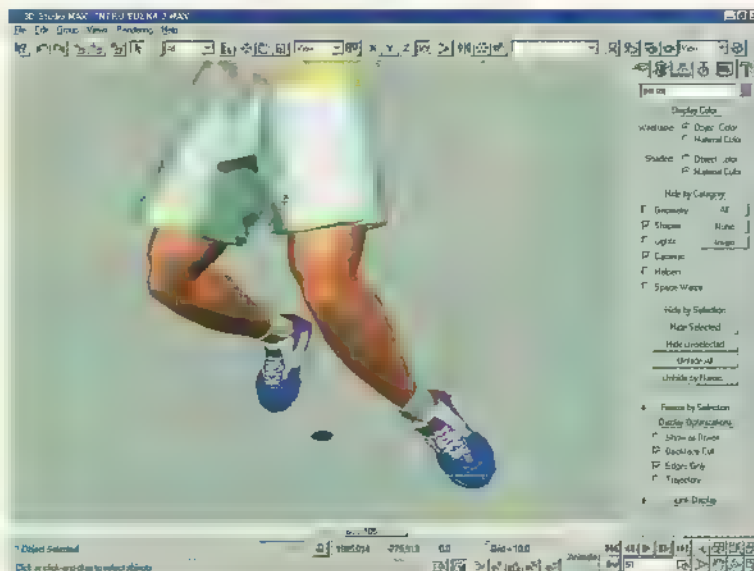
Hammer no podía haber seguido con mejor pie después de DIV Games Studio.

Un 10 para Hammer y otro 10 para Tie Break, ya que nos ha hecho recordar los fines de los antiguos juegos en los

que el factor más importante era la jugabilidad y la capacidad para engancharnos horas y horas a nuestro ordenador con simpeza de juego e ideas orgánicas.

Por cierto, también reseñar y hacer especial mención a precio como no. Nos resulta poco menos que sorprendente encontrar un juego de esta calidad a precio de 2.995 ptas.

Sin duda alguna, Tie Break es la elección segura, el simulador definitivo que todos esperábamos. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P166-32Mb
MULTI-LAYER	SI

VEREDICTO

GRAFISMO	94%
JUGABILIDAD	93%

TOTAL

EL MEJOR SIMULADOR DE TENIS

Más calidad, más suavidad, más dificultad

CART PRECISION RACING

DESARROLLADOR

MICROSOFT

GÉNERO



AUTOR: NACHO VALENCIA

Nos llega de la mano de Microsoft su último desarrollo, Microsoft Cart Precision Racing. Podrás pasártelo de miedo simplemente aprendiendo a conducir uno de esos veloces coches. Te advertimos que va a ser una tarea ardua, pero lo conseguirás.

Acearas de 0 a 100 Km/h en poco más de dos segundos y medio. Alcanzas los 200 Km/h en poco más y tienes décimas de segundo para tomar perfectamente una curva muy cerrada, reduces bruscamente a segunda subiendo las vueltas de tu motor hasta las 8 000 r.p.m. y notas cómo te envisten por detrás. Estás a salvo, pero has perdido un tiempo valiosísimo para la victoria. Debes recuperar el momento perdido y no ducas en apurar la primera. De repente, te das cuenta que vas en dirección contraria, el impacto te ha dejado un poco ido, pero ahora sí que ya no tiene solución, estás descolocado y, al ver que no tienes posibilidades de clasificarte, decides recorrer el circuito marcha atrás. La gente enloquece y los demás coches lo intentan pero no pueden esquivarte. Cada impacto es más fuerte hasta que consiguen ponerte en la dirección correcta.

La verdad es que los programadores y los coders del juego han hecho un



trabajo muy bueno a la hora de plasmar la realidad de una carrera de Fórmula 1. Pocos juegos de F1 son tan reales y no lo decimos sólo por la dificultad que propone el juego en cuestión, sino por la calidad gráfica y la ambientación en general.

Cuando se lleva a cabo un proyecto, lo primero es pensar bien y escribir hasta la última gota todo lo que es la base del proyecto o desarrollar lo segundo, preparar una buena engine que soporte absolutamente todo lo que se ha pensado anteriormente, porque sino ya estamos con los problemas de que si esto hay que cambiarlo y esto no. Luego los modelos que hay que curarse, por supuesto, no basta con que hagas una engine que "parta el bacalao" si vas a ir sentado encima de una coliflor pisando un pepinito para acelerar.

Después es el turno de los grafistas que, cómo no, tienen que pintar unas texturas que le vayan bien a modelo, sino ya estamos como con la de la engine buena y el modelo malo, y tampoco vale de nada tener un coche muy bonito y que sea la perfección si está pintado con un rotulador.

No las cosas hay que curarse es y eso justamente es a que han hecho los chicos de Microsoft. Tal vez porque pueden pero sí pueden ellos puede cualquier tipo de desarrolladora, por-

que los conocimientos de los coders actuales vienen a ser los mismos, y los grafistas y artistas gráficos de una compañía dedicada a desarrollo de videojuegos suelen ser todos muy buenos, por no decir auténticos máquinas. Entonces, ¿por qué todos los simuladores de Fórmula 1 no reúnen las mismas condiciones técnicas que Microsoft Cart Precision Racing?

Pues eso. Pero volvamos al juego. Como podréis comprobar en lo comentado anteriormente, el aspecto técnico del juego es muy bueno, no sólo nos ofrece una engine que va a velocidades de miedo, sino que, además, muestra a que a simple vista parece hecho aparte, es decir, el movimiento de las ruedas

Por supuesto, estamos hablando de un juego que hemos visto en un simple P200, que no está mal, pero no ha contado con la ayuda de tarjeta 3D, y eso es algo que de verdad merece una mención. A la hora de hacer un juego resulta fundamental: no sólo que vaya bien con una 3D aceleradora, como es el caso de Sabre Ace (aviones), o Fighting Force (lucha), en los que necesitas una aceleradora si que es disfrutar de ellos.

Tal vez lo único que le falta a Microsoft Cart Precision Racing es su dificultad. Podría haber hecho el juego igual de real, pero con un control algo más fácil. El sonido se adapta perfectamente a las condiciones del juego, haciendo la partida mucho más real y excitante.

Ahora pasamos a lo más divertido: sus vistas de cámara. Tienes un montón donde elegir: exteriores e interiores, una en cada rueda delantera, en



la cabina, panorámica objetiva, angular, de portillo, de boxes y otras tantas más que no te descubrimos para que te lleves una gran sorpresa.

Lo mejor de todo y ya lo ofrecía Speed Haste, es que puedes conducir con vistas de cámara realmente buenas, pero si con la vista back, o trasera típica, ya es difícil, no te queremos ni contar cómo resulta con la cámara que te espera en la línea de meta, sólo comentar que tienes que conducir de memoria durante un tiempo hasta que te veas aparecer en la lejanía. Mejor que lo pruebes cuando seas un experto.

Pues poco más que decir acerca de este estupendo



juego, salvo que es muy complicado, pero con la práctica se llega a la perfección. Y seguro que te encantará practicar porque a pesar de lo difícil que resulta es muy divertido. Además, ¿no crees que la rivalidad y el afán de ser bueno harán por sí solos que no te despegues de la pantalla? Pues entonces, agarra el volante con toda la suavidad de mundo y p de plaza en los próximos Gran Prix. Y recuerda, en los coches el casco también es imprescindible. ¡Animo!

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	MMX-32 Mb, 3DFX
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO

GRAFISMO	94%
JUGABILIDAD	86%

TOTAL

ACELERA PARA CONSEGUIR LA VICTORIA

NBA ACTION 98

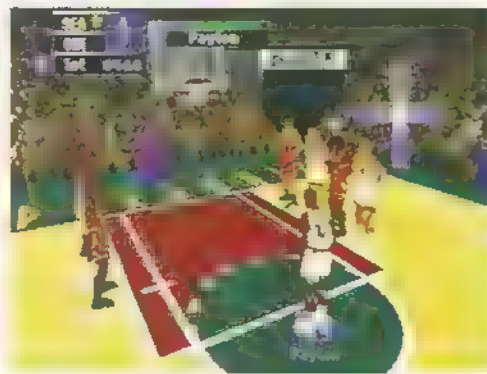
AUTOR: NACHO VALENCIA

Si disfrutaste del mejor baloncesto con Total NBA 97 y eres de los que saborea un buen espectáculo, te alucinará NBA action 98. No sólo por lo que es el juego en sí, sino porque te harás un férreo hincha de tu equipo preferido.

No son muchas desarrolladoras que se lanzan a la aventura de hacer un juego 3D de baloncesto, ya que es algo mucho más complicado de lo que parece. Son algunas desarrolladoras como Sega las que se atreven con el desafío y nos deleitan con un proyecto como NBA action 98.

El año pasado lo hicieron con la versión de 97, y no había más que ver el juego para saber que era suficientemente bueno y que además seguía nos sorprendían con una nueva versión para el año siguiente. Pues bien, se han cumplido nuestras expectativas, aquí tenemos el de 98.

Más me acordado que el anterior, con una calidad gráfica muy buena y, por supuesto ac-



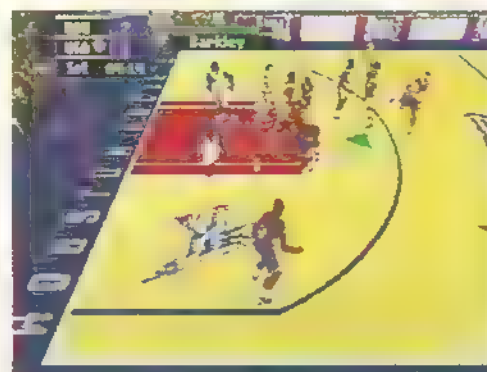
tual zaaa... tenemos ante nosotros uno de los mejores juegos de baloncesto que se han hecho hasta ahora.

La calidad gráfica y la suprogramación con genial perfección. Es un juego que está hecho para que el jugador arcade o sim, acción vea la acción normal o rápida, nivel de juego fácil (rookie), medio (pro) o alto (all star), en fin, que si no te gusta de una mane-

ra o por desamor, y si te gusta, no hay de todo, pues lo vuelves a cambiar, y ya está.

Sin duda alguna, lo que más llama la atención del juego es la inteligencia artificial del equipo

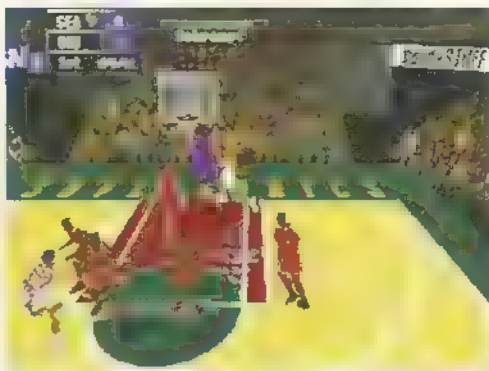
Sin duda alguna, lo que más llama la atención del juego es la inteligencia artificial del equipo, es decir, como juegan y que los esquemas tienen por



que no es fácil que un grupo de 5 jugadores, en el que tú solamente eres uno de ellos, se coloque perfectamente y es más, reaccionan bloques por sí solos po-

ra facilitarte el paso, cierran el rebote ellos mismos y lo cogen, no siempre claro, pero que puedes salir corriendo y, encima, le dan un pase largo para iniciar el contraataque. Bueno, que es una pasada y cuando juegas con él se le pasa el tiempo rapidísimo.

Otro tema a comentar y en el que debemos detenernos ampliamente son los modelos de los jugadores que son, bueno, tremendamente excelentes. Las animaciones son exquisitas, es más, cada jugador tiene su propia animación, por ejemplo la de Kobe Bryant es hermosa, es idéntica a la real, es rápida y su forma de juego se adapta perfectamente a la realidad. La máquina de hacer películas. Sin embargo, a gente grande como



Mutumba a animación se ha realizado de una forma más torpe, pero la gente de Sega se ha enterado que tragar mil partidos de la NBA para copiar exactamente las animaciones de cada uno de los principales jugadores

Como tiene que haber de todo, también han utilizado una misma animación para varios jugadores, pero a decir varios no nos referimos a 6 o 7, que va, sino como mucho 2 o 3; por ejemplo, si te fijas en la animación de Gary Payton y la comparas con la de Grant Hill son exactamente iguales, pero eso es normal, ya que resulta muy trabajoso hacer las animaciones de todos los jugadores de acuerdo a la realidad pues esto supondría realizar más de 340 animaciones y eso es mucho decir

De todas formas esto que te decimos es prácticamente inapreciable, porque en general lo han bordado

La engine del juego es bastante buena, una

rapidez de pintado asombrosa y en las repeticiones de la jugada, donde la imagen se amplía y toma vistas de cámara ajenas, es perfecta

Puedes comenzar unos play offs, o un torneo o un all star y, si no lo acabas, puedes guardarlo

La velocidad es asombrosa y, cómo no, la jugabilidad. ¿Puede decirse, pues te puedes jugar horas y horas jugando; además, si lo deseas puedes poner el marcador a tiempo real, o sea que si decides jugar cuartos de 15 minutos van a ser 15 minutos o que te tengas que jugar, con lo que vas a estar, como poco, 45 minutos sin quitar la vista de monitor

Claro está que, si eres principiante te costará cogerle el tranquilo pero no pasa nada, es asombrosa la facilidad con la que se aprende a jugar. Pero eso depen-

de de tu habilidad. De todas formas si cuentas con la ayuda de un joystick te será mucho más fácil y divertido

Si o prefieres, puedes comenzar unos play offs o un torneo o un all star y, si no lo acabas, que no o acabarás, puedes guardarlo y continuarlo cuando te seques el sudor de la frente

Para los amantes y fans de Michael Jordan comentar que si que sin vender su imagen pero no pasa nada. Lo puedes crear tu mismo. No uso plantar el nombre y el número en su camiseta y elegir sus aptitudes físicas que sabrás cuáles serán

Es son de habiendo de otra cosa también es magnífico, una pasada, para los que hayan visto un par de partidos de la NBA en la tele con comentarios en inglés, comprueba que es totalmente igual el ambiente de estado a voz de comentarista (speaker) y los cambios de las palabras de los jueces



dores sobre la tarima de esos pabellones, que son auténticos réplicas de los de verdad. Si quieres comprobarlo, juega en la cancha de Toronto Raptors o de Charlotte Hornets y te darás cuenta de ello

No es obvio que el uso de las 3D acelera cosas, pero si dispones de ella estás ante el juego de deportes de cancha que mejor calidad gráfica y suavidad ofrece. Juegas podrás expiararte a tu gusto con las vistas de cámara que el juego incorpora y ver, por ejemplo un mate impresionante de esos de Shaquille O'Neal que dan miedo, desde la posición

el ángulo y la distancia que quieras

En fin, que si te gustan este tipo de juegos, o no, con que simplemente te guste el baloncesto disfrutarás de este juego como lo haría el mismo Jordan

¡Dediquemos un aplauso a los chicos de Sega porque, de nuevo, se lo han vuelto a ganar, y no dudes en hacerte con un ejemplar de NBA Action 98 pues realmente merece la pena. Ya sabes lo que tienes que hacer cuando lo tengas: ponte tu mejor equipación y salta a la cancha a arrasar a los que miden y pesan el doble que tú. ¡Suerte y que no te desorienten!



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32Mb
MULTIPLAYER	1-3
VEREDICTO	
GRAFISMO	92%
JUGABILIDAD	94%
TOTAL	
↑ LOVE THIS GAME!	

DESARROLLADOR

ATARI

DISTRIBUIDOR

PROMIX

GÉNERO

ARCADE-ESTRATEGIA



AUTOR ALAN WILDER

Maestro de los maestros

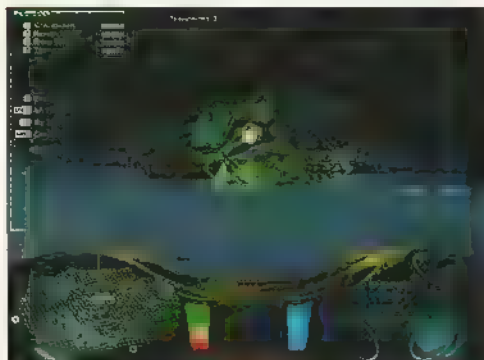
BATTLEZONE

El original Battlezone fue el primer juego 3D de la historia o, por lo menos, eso parecía. Corrían los primeros 80 y en los bares y salas recreativas se podía ver una extraña máquina con el visor de un tanque que mostraba un mundo pseudo tridimensional y tanques esquemáticos. Aquello fue la sensación para la época y, como sucede en el mundo de la música, Battlezone ya tiene su remake.

Los buenos tiempos no pasan nunca. Battlezone, el mítico juego que Atari lanzó en formato recreativo, se ha visto resucitado gracias a la mano mágica de Activision. Pero, todo hay que decirlo, los dos juegos sólo comparten nombre y perspectiva, por lo demás son totalmente diferentes.

Y no solamente son distintos en cuestión de técnica, que en 18 años ha avanzado mucho, sino sobre todo, en concepto, que convierte a Battlezone actual en el juego más avanzado que ahora mismo existe en el terreno de la estrategia en tiempo real.

Sí, no nos equivocamos, Battlezone es una armoniosa mezcla de estrategia y acción 3D.



¿Y cómo es esto? Muy sencillo. Imagina que estás jugando una partida de Warcraft o Command & Conquer, pero que, en vez de ver el escenario desde arriba, estás en la piel de uno de los combatientes. En este caso, tomando el papel de comandante de la misión. Desde esta vista en tercera persona tendrás que construir y desarrollar tecnología, planificar misiones y

recursos, y, en definitiva, conseguir la victoria. ¡Ah! se me olvidaba lo más importante: disparar al enemigo. Porque en Battlezone como ocurría con su antecesor habrá mucha, mucha acción.

CONQUISTANDO EL SISTEMA SOLAR

De acuerdo. Battlezone es una curiosa mezcla de Quake y Warcraft. ¿Resulta esta mezcla tiene jugabilidad? Sí, que la tiene, lo único peligroso de este juego, como ocurre con los que aportan grandes novedades es la reacción del público, muy acostumbrado a matar como en Quake o a manejar

ejércitos como en Warcraft. Calidad sí que la tiene, y de sobra, y el interfaz es muy bueno y bien diseñado para que el manejo sea lo más sencillo posible. Digamos que el éxito lo tiene casi asegurado.

La historia, por decirlo de algún modo, es una extraña tergiversación de la real. Durante los años 50, las dos potencias nucleares han descubierto una extraña civilización extraterrestre y un metal maravilloso que les permite explorar en poco tiempo el Sistema Solar interior. La búsqueda y posesión de este metal les hace estar en permanente guerra a lo largo de todos los

planetas y satélites que contienen en su superficie este "bio-metal" que les permite construir todas las nuevas armas.

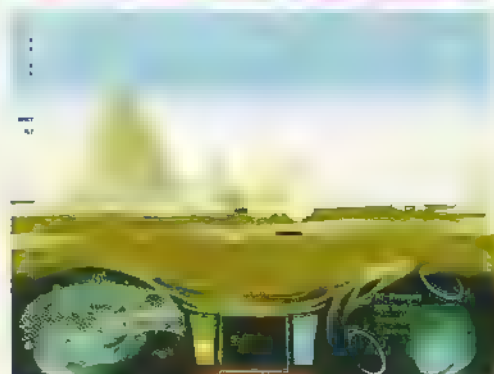
Ya sabes, como recursos, el bio-metal y la energía para procesarlo. Luego tendrás que ir construyendo diversos tipos de edificios y unidades para lograr cumplir la misión. Otra similitud con los clásicos juegos de estrategia. Tal vez, el mayor atractivo consiste en los bandos son los Estados Unidos y Rusia de una forma muy directa, no tan encubierta como ocurría en Command & Conquer.

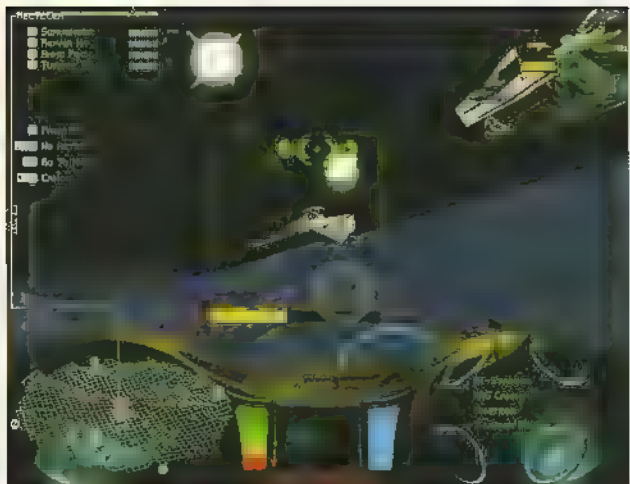
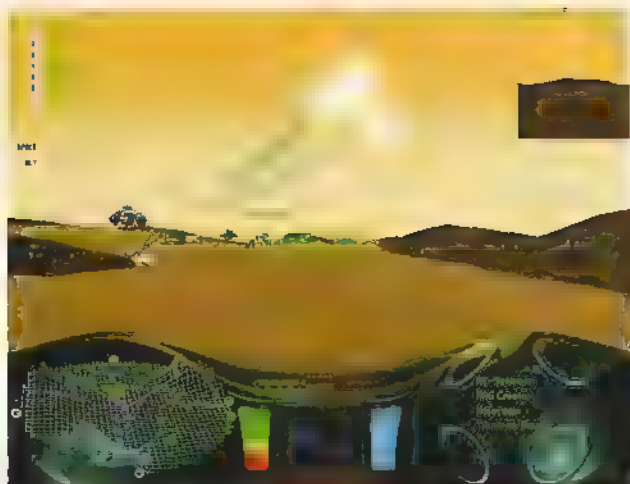
Hasta aquí vienen las similitudes con la estrategia.

CAMBIANDO LA HISTORIA

El guión de Battlezone parece sacado de cualquiera de los episodios de la famosa serie de televisión Expediente X. Todo comienza durante la década de los 50 en plena guerra fría. Ha terminado la guerra de Corea, donde se han probado las nuevas y destructivas armas, y la rivalidad entre los dos bloques se acrecienta cada día más. Las nuevas bombas atómicas que se están experimentando demuestran al mundo el terror que puede llegar a sembrar una tercera Guerra Mundial y parafraseando a Einstein, la cuarta se haría con piedras. Pero, de repente, y es aquí donde cambia nuestra concepción de historia, la tierra se ha visto bombardeada por

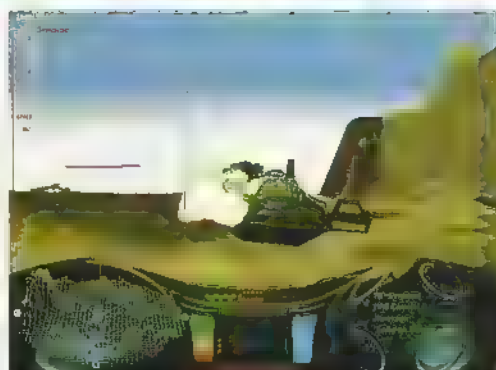
unos extraños meteoritos provenientes de algún mundo extraterrestre que explotó hace mucho tiempo. Lo bueno de estos meteoritos es que contienen un extraño material llamado biometal que encierran una tecnología extraterrestre que ha vuelto locos de emoción a los científicos americanos y soviéticos. En tan solo diez años el hombre se ha expandido por el Sistema Solar interior, llegando hasta la lejana luna Titán. El biometal es abundante en algunos mundos como la propia Luna y su posesión convertirá a una de las dos potencias en la dominante, no sólo en la Tierra, sino en el espacio. La Guerra no ha hecho más que empezar.





Lo más curioso es cómo desde un punto de vista típico de los juegos 3D tenemos que cumplir con la misión, ya sea andando y portando un fusil o a bordo de los múltiples vehículos que podemos encontrar, mientras edificamos y gestionamos los recursos.

Realmente interesante al guo que los gráficos y diseño general de juego. La nitro de Battlezone es terriblemente alucinante sin comparación con ninguna otra con la que podemos disfrutar de un buen número de esce-



nas "de pericua" para adornar las diversas transiciones. Pero es sin duda en las diversas perspectivas y movimientos de los elemen-

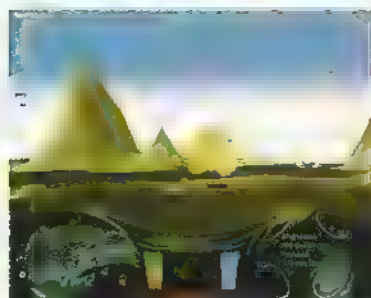
tos de juego donde Battlezone más impresiona. Gracias a un nivel de inteligencia muy inteligente diseñado como se ha dicho antes, es posible navegar rápidamente entre todas las unidades de nuestro bando y alzarlas en el momento más delicado y preciso, casi siempre un ataque de enemigo. Especial atención hay que prestar a nuestra factoría



central que es la encargada de procesar e "bombar" en unidades de guerra. Si es así, podemos dar la misión por acabada.

Para resumir Battlezone se puede decir que es una experiencia totalmente nueva, un poco extraña al principio pero digna de todo tipo de elogios. Por supuesto,

es mejorable en algunos aspectos, pero se limitan a los detalles de diseño que no desmerecen para nada al producto final. Nuestras felicitaciones para Activision. ♦



LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO

El equipo de Activision ha estado trabajando intensamente durante un año y medio solamente en el diseño y motor principal del juego. Se trataba de dar una imagen totalmente renovada a un juego que ha tenido millones de seguidores en todo el mundo, pero cualquier aspecto

que no tuviera la calidad exigida hubiera dado al traste con un proyecto muy ambicioso y caro de Activision. El resultado, afortunadamente, ha permanecido según el proyecto inicial. Señores, estamos ante el próximo eslabón de los juegos de ordenador.

NOCIONES DE ASTROFÍSICA

Un detalle que puede dar cuenta del enorme trabajo que ha requerido Battlezone es que la orografía y los diversos accidentes geográficos de los planetas son idénticos a los actuales según los mapas que han enviado las sondas espaciales.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

P166-32MB-ALLENADORADO

MODOS DE JUEGO

VEREDICTO

GRAFISMO

90%

JUGABILIDAD

92%

TOTAL

EL NUEVO RUMBO DE LA ESTRATEGIA

DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO



ACTOR: ALAN WILDER

El sabor de los 70

NITRO PACK

Para todos aquellos que hemos roto la barrera de los 30, los años 70 nos traen imágenes y muchos recuerdos de la "niñez". ¿Quién no ha visto "Los Angeles de Charlie" o "Colombo"? Pues al cargar este juego, no se puede dejar de escapar una lagrimita de nostalgia.

Un día del año 1979 la democracia está naciendo y los españoles se pasan las noches viendo en su casa series policíacas e género de moda en aquellos años, donde los malos son muy malos y los buenos están muy hortera a lucen de espionados tipos como "Los Angeles de Charlie".

Un día del año 1998. Todos los adictos a ordenador con canas incipientes están enganchados a un extraño juego de carreras denominado Interstate 76. Viven a los viejos tiempos de los pantallones de campana y trajes de pana. Coches que nunca han posado la TV y corrientes de pelo de la mas demencia. Están jugando a la nueva sensación de Activision: una aventura que a modo de "road movie" plantea el género del accidente de carreras de coches desde una nueva perspectiva: donde prima la imagen y la espectacularidad y, sobre todo, con un ambiente casi idéntico a las series de TV.

El éxito del juego ha sido tal que ya tiene cientos de páginas en Internet, gracias sobre todo a su opción multi jugador y su ambiente "raro" que ha conquistado a miles de usuarios de Internet.

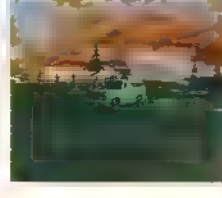
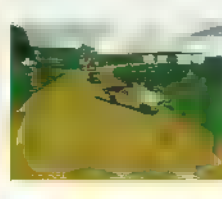
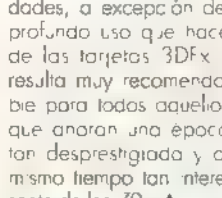
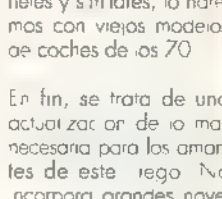
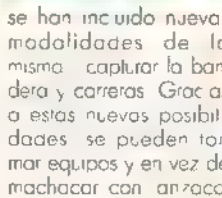
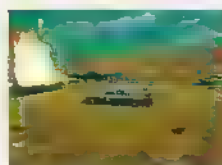
Y como todo éxito que se precie, Interstate 76 tendrá una secuela. Bueno,

más que una secuela es un add-on, pero también es algo más que eso. La versión que vendrá a España de Nitro Pack se puede encontrar dentro de un "dgame" "especial" de Interstate 76 que Activision comercializa como si fuera un pack. Pero Nitro Pack se puede jugar sin necesidad de tener el juego original.

¿Y qué se puede encontrar en este híbrido de juego y add-on? Pues en esencia: mas niveles y nuevos coches para probar, pero si tienes Interstate 76 en Nitro Pack se incluyen diversos parches para mejorarlo, lo instalas y tendrás un superquegazo en tu ordenador. Así de sencillo.

Otra de las sorpresas más agradables de Nitro Pack es la fantástica "intro". Desarrollada como la clásica teleserie policíaca, en ella encontraremos a los personajes de Interstate 76 en una situación muy peligrosa para su integridad física. Menos mal que todo se solucionará al final con algunas dosis de violencia, tiros y sangre. Es decir, los ingredientes habituales.

Por todo lo demás Nitro Pack incorpora o mejora, mejores gráficos y mas escenarios para recorrer. Pero no se queda en eso. Como ha tenido un enorme éxito en modo multi jugador,



¡Un misil en pleno impacto!



Trompo total.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 Mb; TARJETA ACCELERADORA
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO

GRAFISMO	90%
JUGABILIDAD	92%

TOTAL

EL RECUERDO DE UNA ÉPOCA

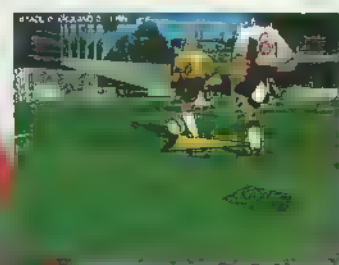
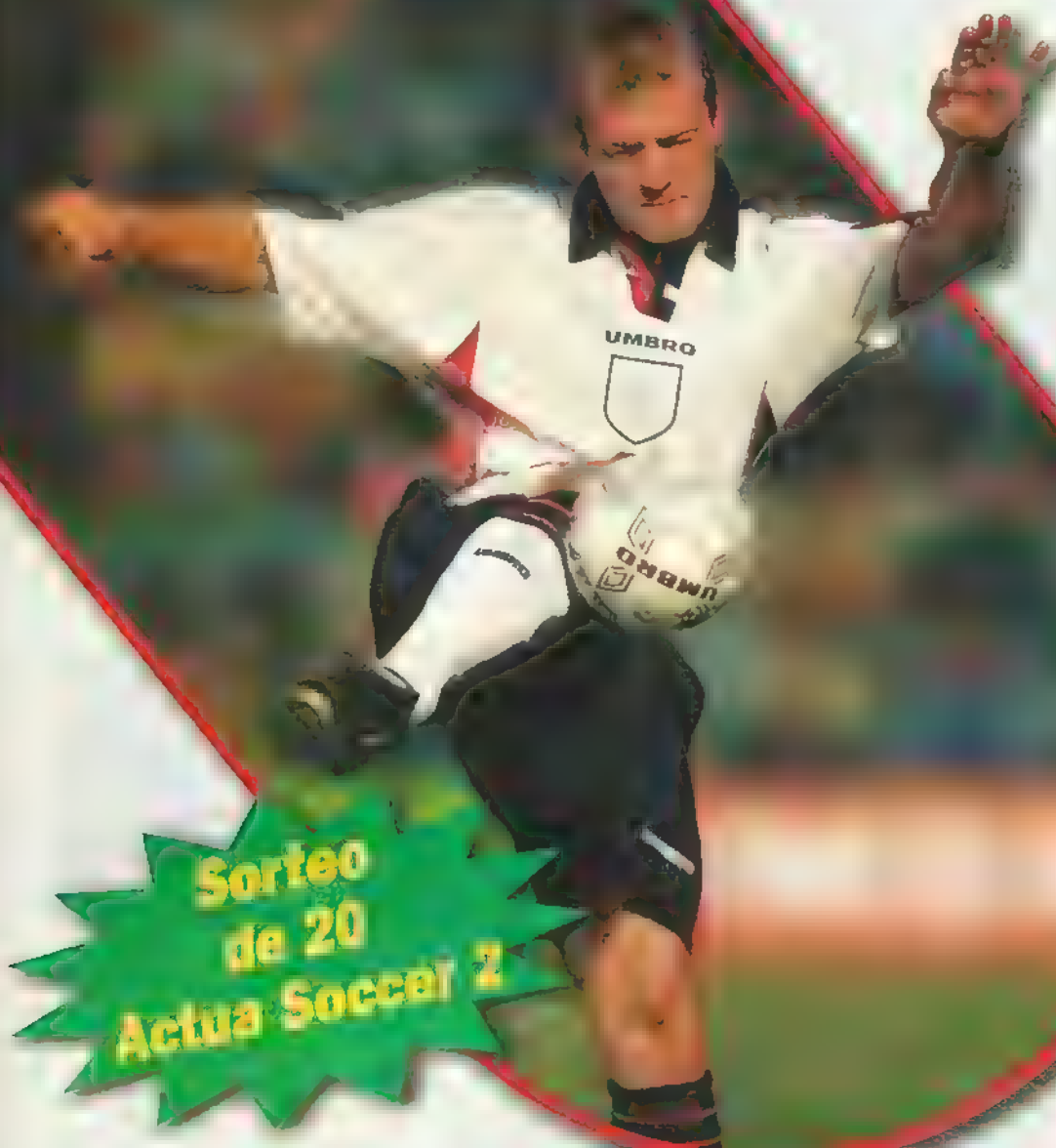


El modo multijugador puede ser mortal.

actua

SOCCER 2

Concurso Patrocinado por Arcadia



**Sorteo
de 20
Actua Soccer 2**

El fútbol es el deporte rey de España y de eso no cabe ninguna duda. También se está imponiendo en los juegos de ordenador y uno de los más punteros es Actua Soccer 2. Incorpora los 64 equipos más importantes del mundo para que puedas disfrutar de las mejores jugadas y disfrutarás de una tecnología de captura de movimiento como nunca se ha visto antes. Vive el mejor fútbol gracias a Game Over y Arcadia. Si sabes de fútbol, demuéstranoslo y envía el cupón para entrar en el sorteo de 20 alucinantes Actua Soccer 2.

Para participar en el sorteo responde a las preguntas y rellena tus datos personales en el cupón. Recórtalo y envíanoslo a la siguiente dirección:

Game Over
Concurso Actua Soccer 2
C/ Alfonso Gomez, 42 Nave 1-1-2
28037 Madrid



MULTIPLAYER

VEREDICTO

GRAFISMO

70%

JUGABILIDAD

78%

TOTAL

UN CONFLICTO SOBRE COREA

6

NÚMERO 6

55

DESARROLLADOR: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
GÉNERO: SIMULADOR

Abriendo fuego

SABRE ACE

AUTOR: NACHO VALENCIA

Por lo general, si no te gustan demasiado, la mayoría de los simuladores de vuelo suelen ser aburridillos hasta que le coges el tranquillo. Pero si eres de los que, de todas formas, le gustan este tipo de juegos lo más seguro es que sufras un bajón de tensión al ver Sabre Ace.



Tenemos ante nosotros el último desarrollo de la gente de Eagle Interactive, que siendo sinceros y sin mediar mucho, podemos decir que no es ninguna maravilla.

Tal vez todos recordemos el simulador de Amiga, el F-29 Retaliator, pues bien, a la hora de elegir nos quedamos con el de Amiga.



No es que digamos que no se pueda jugar o que vaya a estropear tu CD si lo pones, ni mucho menos, pero, eso sí, cualquier persona que haya pilotado, aunque sea uno de los aviones de jetfighter Fu. Burn (que tampoco en una casa del otro mundo), o cualquier otro simulador de vuelo más o menos, Interstate 76 tendrá una secuela. Bueno,

todos los aspectos referentes al vuelo. No sólo la engine es mejor, sino los modelos y el grafismo en general. Con 3DFX o sin ella.

En cuanto a la engine de Sabre Ace, sin aceleradora, nos encontramos ante una que no mueve luces y sombras teniendo un enorme éxito en modo multijugador,

libertad tampoco, simplemente no las mueve prácticamente nada. Y no es que la engine no pudiera soportarlas, a juzgar por la velocidad de pintado de los polygons, sino que no se han esmerado en ella. La iluminación es pobre y continua, es decir, si te pones de cara al sol mismo tiempo tan interesante de los 70. ♦

luz en la cabina ésta se tendría que oscurecer pues no, la luz es permanente.

Además las sombras que esta luz ofrece son bastante pobres, por no decir paupérrimas. Tal vez no sea un problema de luz sino de textura, ya que al acercarnos a suelo vemos una textura bastante pobre que a

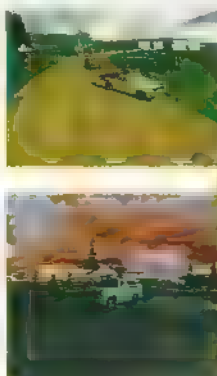
largo de todo nuestro vuelo.

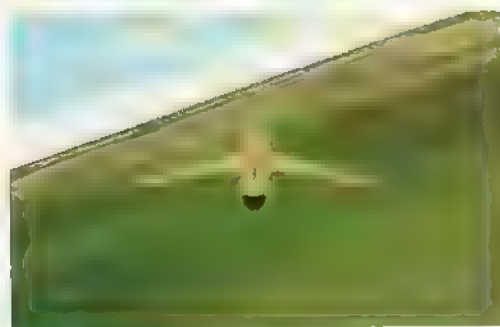
Nos encontramos ante una engine que no mueve luces y sombras ni con libertad ni sin ella.

Refrendados a las texturas es poco lo se puede decir acerca de ellas. Las de los modelos están poco trabajadas, contienen demasiados tonos grises, bueno en realidad no son demasiados sino que se trata sólo de un par de tonos grises que, combinados con un par de rayas amarillas y un cristal azul en la cabina componen las texturas de los modelos de los aviones.



El modo multijugador puede ser mortal.





Cuando abres fuego con el disparo convencional ves un po' gordo con dos caras y una textura naranja aplicada. Sin estela, sin una textura con un simple gradiente que hiciera el disparo muy vivo. Sinceramente, parece difícil que ese disparo pueda llegar a matar, como mucho, puede herir tus sentimientos.

Las texturas aplicadas a los paños es tampoco son demasiado buenas. Para el efecto de los que son tiles verdes y marrones, y nos alivianamos a decir que incluso tiene la textura de súa. Por si eso fuera poco, se ve pixelada y no pixela precisamente poco, sino considerablemente.

Bueno, dejamos de hablar de las texturas que han puesto los chicos de Eagle porque no hay más que hablar de ellas. Sólo decir que con que los artistas gráficos se hubieron esmerado un poco más, aunque sólo fuera en las texturas, el juego ganaría considerablemente. Ya que, al menos, sería vistoso.

Un aspecto a detallar es el sonido, en donde los músicos se han esmerado bastante

Ahora habiaremos de la jugabilidad que, tal vez es lo que hace que puedas echarle una partidita sin aburrirte. Pero no

porque sea jugable sino porque han aprovechado a falta de polígonos para darle un poco de velocidad al juego. Podríamos decir que se trata de un error aprovechado para subsanar otro.

Otro aspecto a detallar es el sonido, en donde los músicos parece que han puesto algo más de su parte a favor del juego, ya que consiste

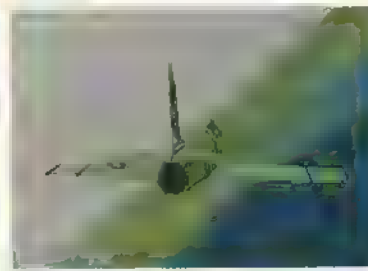
en un sonido prácticamente real, pero también un poco pobre, pues debería ser más constante y quizá algo más alto. Pero bueno, esto ya es un mal menor.

Tal vez si dispones de una tarjeta aceleradora podrás ver que el juego gana considerablemente, es más, se convierte en otro diferente. Pero claro, no todo el mundo posee una aceleradora,

y eso es algo que una desgracia adora como Eagle tiene que prever.

A lo mejor Sabre Ace es un juego que le pueda encantar a alguien o a algún usuario que no se fíe en el juego en sí, sino en si va suave o no. Es fácil o difícil. Pero de todas formas, eso es muy aborrazo ya que no quisiera va suave algo complicado de entender porque no cuenta con tantos polígonos que mover como para ir a tirones. Tal vez, éste sea el resultado de un desarrollo realizado con premura de tiempo, sin tener en cuenta multitud de factores.

Aún así, para gustos se hicieron los colores y tu mismo serás quien decidas si te subes o no a uno de esos aviones.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

MMX-32Mb, SOUND BLASTER PRO

MULTIPLAYER

SI

VEREDICTO

GRAFISMO

70%

70%

JUGABILIDAD

78%

TOTAL

UN CONFLICTO SOBRE COREA

STEEL PANTHERS III

AUTOR: CARLOS MUÑOZ

Tenemos ante nosotros la nueva secuela de la serie de juegos Steel Panthers. En esta ocasión se le da al juego una visión más global, donde se incorporan unidades más modernas así como armas bastante sofisticadas. En el campo de contienda, podremos defender la bandera de alguna de las cerca de cuarenta naciones, incluyendo las fuerzas de numerosas las naciones modernas.



Sorprende bastante encontrarse a estas alturas con un juego que funcione desde el traductor y condenado a ostracismo MSDOS. Esto quiere decir que aquí es así que todavía no se hayan decidido pasar a Pentium ni a Windows 95, contando con una máquina normalita (486/66 MHz) y unos 16 MB de Ram podrán jugar tranquilamente a Steel Panthers III. Este detalle, sin duda, será de agradecer por los usuarios que cuenten con máquinas menos potentes, aunque también es necesario avisar que nadie se espere de este juego grandes cosas, nada de 3D, nada de sonido espectacular y poco de realismo.

tanto en grafismo como en aspectos técnicos.

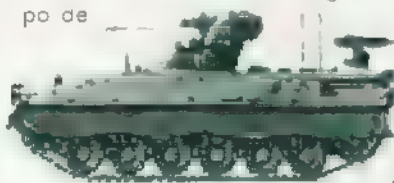
Todos los amantes de los juegos de estrategia pero no tienen que amar mucho podrán encontrar en este juego un buen entretenimiento, pero desde luego que uno de los aspectos más importantes de SPIII es su amplia variedad de posibilidades, tanto en el campo de

la acción se procesa por el sistema de turnos, con lo que mientras esté el enemigo utilizándolo su tiempo, no se podrá rectificar ninguna posición, ni realizar ningún tipo de variación en lo que es el desarrollo de la partida.

El problema principal de Steel Panthers III puede residir en haber sido con retraso esto significa que si comparamos este juego con otros títulos de este

campo de batalla. Del sonido, ciertamente hay que decir que tiene

Se podría resumir todo lo dicho con el siguiente comentario: Steel Panthers III hubiera podido ser un buen juego de estrategia para un orde-



batalla como en cuestión del armamento que podemos utilizar.



do como pueden ser los de: Magic, Gettysburg, Command & Conquer, o el mismo Warcraft, se puede asegurar sin riesgo a equivocarse que Steel Panthers no es un juego de esta época. Resulta un poco anticuado, principalmente porque el diseño de los gráficos es bidimensional, la perspectiva que da el juego es completamente aérea, los movimientos de las unidades no se producen en tiempo real, ni tan siquiera según la lógica de lo que pudiera ser el movimiento de una tropa en el



aquí nos buenos efectos, pero tampoco es que la ambientación tenga una envolvente que haga sentir el juego en su máxima expresión.

nador como el clásico Spectrum, ciertamente mientras que para PC está muy superado por cualquier cosa de los últimos que engamos en la mente.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

MULTIJUGADOR

VEREDICTO

GRAFISMO

70%

JUGABILIDAD

70%

TOTAL

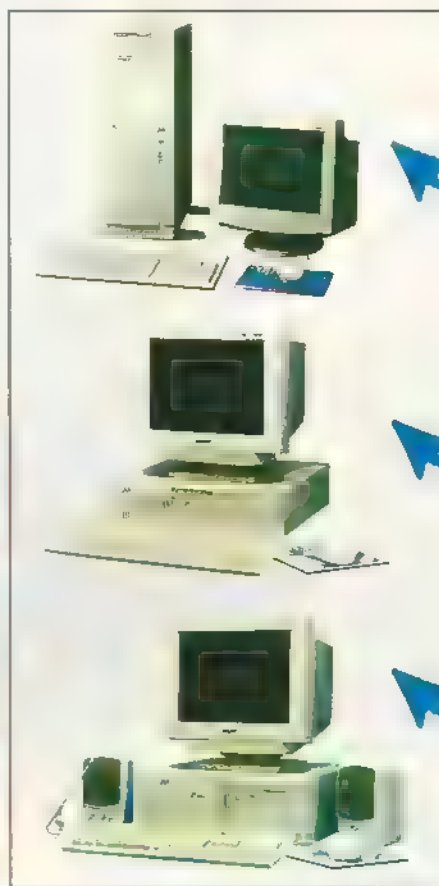
SE HAN VISTO COSAS MEJORES

A diario en TVE1 en el programa del Navegante

¿Aún
espera
que aparezca
lo último?

Decídase ya.

La última tecnología y
la máxima rentabilidad



SERVIDORES

- 1 o 2 procesadores
INTEL® PENTIUM®II 300 Mhz
- 128 Mb ECC RAM
- 3x4 Gb HDD ULTRA WIDE SCSI
- RAID 0,1,5 (DPT)
- INTEL LANDesk® SERVER
MANAGER PRO V.2

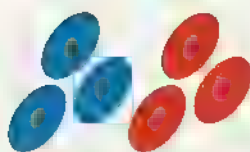
ESTACIONES DE TRABAJO

- Procesador INTEL® PENTIUM®II
266 Mhz
- 64 Mb SDRAM
- 4 Gb HDD ULTRA WIDE SCSI
- AT XPERTWORK 8Mb
SGRAM (AGP)

PUESTO DE TRABAJO MULTIMEDIA

- Procesador INTEL® PENTIUM®II
233 Mhz
- 32 Mb SDRAM
- SVGA 64 bits 4Mb 3D
- CD ROM 32x o DVD
- Sonido 3D AWE

**Cop-Comelta: La más completa gama
de ordenadores que incorpora los últimos
avances en tecnología y diseño.**



Comelta

Comelta, s.a. INTERNET <http://www.comelta.es>

Ctra. de Fuencarral Km. 15,700 Edificio Europa 1º pl. 1 • Tel. (34 1) 657 27 50 • Fax (34 1) 662 20 69 • E-mail: mad-informat@comelta.es

28108 ALCOBENDAS (Madrid)

Avda. Parc Tecnologic, 4 • Tel. (34 3) 582 19 91 • Fax (34 3) 582 19 92 • E-mail: info@comelta.es

08290 Cerdanyola del Vallès (Barcelona)

Rua do Entrepósito Industrial nº3, sala E, Edificio Tuna, Quinta Grande • Tel. (351 1) 472 51 90 • Fax (351 1) 472 51 99

2720 ALFRAGIDE (Portugal)

Sí, deseo recibir más información sobre la gama de ordenadores
personales COP Comelta.
(Att Dpto Comercial)

NOMBRE Y APELLIDOS

EMPRESA

DIRECCIÓN

TELÉFONO

POBLACIÓN

PROVINCIA

CP

FAX

DESARROLLADOR

GENRE

El sabor de la velocidad

REDLINE RACER

 AUTOR NACHO VALENCIA

Éste es, sin duda, el tipo de arcade al que uno pasa más horas enganchado. La sensación de velocidad, la rivalidad con todos y cada uno de los oponentes y el ansia de que cada carrera sea más y más perfecta es lo que nos hace no dejar de jugar.

Desde el centro neurálgico de Criterion Studios nos llega a tu casa uno de los mejores magadores de motos que se han hecho. A los apasionados de este deporte es encantadora Red ne Racer. Encontraron en él toda la emoción de montar se en una moto de carreras ajustarse en casco y apretar el acelerador hasta notar que su cuerpo es empujado hacia atrás por la fuerza de viento.

A los que no es apas o
na tanto e mndo de las
motas da qual In
arcade deportivo es
siempre a veridat y mas
a gente que o ha
desarrollo ha presto
todo su empeño en crear
un juego realmente apa
sionante Y este es justo
mente el caso de los
chicos de Criterion

Por otra parte, existe un aspecto positivo en el juego que, a la vez, resulta negativo. Los creadores de Red in Racer pusieron toda su firmeza en crear un arcade o, más realista posible y de hecho lo han conseguido. Para aprovechar al máximo los deceleradores de juego practicamente alado a una aceleradora. Pero lo que falla es precisamente eso: si no se posee una arcade y adora el juego pierde considerablemente. De todas formas y no tener una aceleradora 3D no es impedimen-



to para echarse unas
carreras, porque de ver-
dad merece la pena

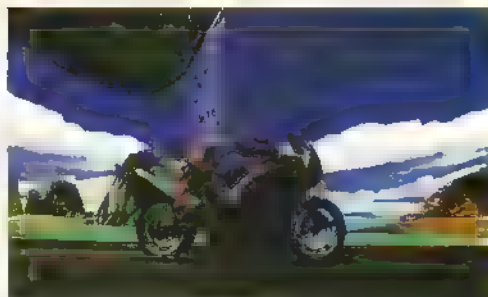
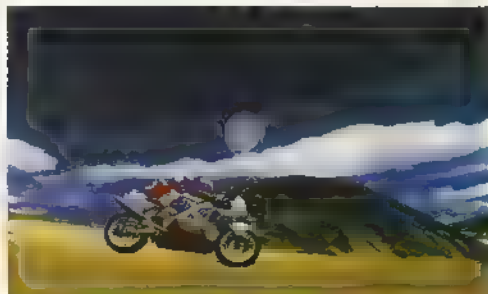
La tarjeta 3D es imprescindible para disfrutar del juego

En el aspecto gráfico se lleva a medida a de oro. Toman como modelo monedas reales y las texturas aplicadas son también mapas reales. Así que la realidad que el juego propone es impresionante.

Por otro lado con un total de siete personas.

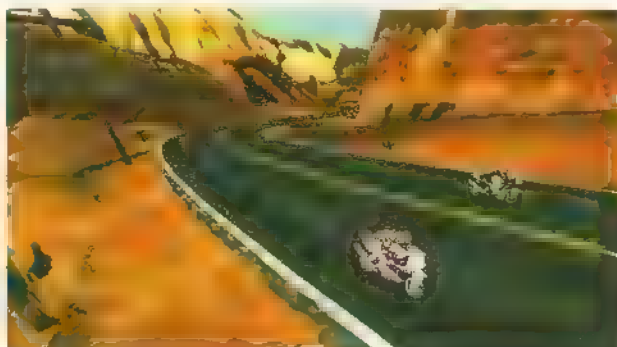
fres programadores y cuatro artistas gráficos han creado un arcade a partir de un proyecto ya existente llamado Nigh Storm. Lo ingeniería tomaron de un proyecto llamado Tune, el cual era un programa de bastante física por cierto basado en los bobsleigh a carreras de trineos.

Lo demás no fue difícil. Basta con acoplar a modelos de las molas a la física o a la inversa y a ir tirando para adelante con los retoques. Al señalar que no fue difícil tampoco queremos decir que fuese fácil, ni mucho menos, porque el



adaptar los gráficos a la engine 3D resultó que estos no se adaptaban bien a la física que la engine proporcionaba. Se movían como no se debían mover, se deslizaban, demostrando. Entonces, lo que hice fue cambiar los modelos de las motos.

por unas más pequeñas para así ser más sencilla su manejo, pero esto tampoco daba un resultado demasiado favorable; llegados a este punto los chicos de Criterion optaron por recarcar la física en vez de los gráficos y de ahí los modelos originales.





que a física es excelente la verdad es que la engine es magnífica para poder soportar esa rapidez de pintado. La vez

redondea a operación de gráfico se añadieron unas animaciones de pájaros, un tren y un montón de efectos especiales dignos de ver.

Deemos a un lado el aspecto visual y habemos de sonar a go también muy importante porque ¿qué es una buena carrera de motos sin unos buenos y potentes rugidos de motor?

Además de los sonidos ambientales es decir, motores, frenadas, derrapes, etc., se incluye una banda sonora opcional bastante buena como no, en 3D Surround.

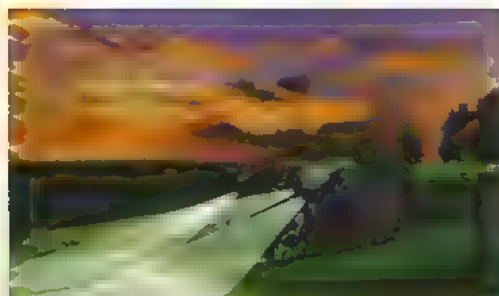
El manejo de las motos es sencillo ya que consta de todo lo necesario para manejar sin problemas a máquina. A principio los chicos de Criterion decidieron hacer una interfaz muy simple pero es preocupaba el hecho de que al ser tan sencilla el usuario perdiera el interés. Así que optaron por un control un poco más complejo

más o menos como el de todos los arcades deportivos.

Un detalle es que la gente de Criterion optó por no entrar en una guerra sexista y decidió crear el mismo número de pilotos femeninos que masculinos con lo que hay ocho pilotos de cada sexo así que, ya sabes, puedes crear a tu antojo el sexo de tus pilotos. Por supuesto, cada piloto (hombre o mujer) tiene características diferentes al resto.

Por si eso fuera poco también te ofrecen la posibilidad de correr los circuitos de revers. Así que creemos que te será complicado cansarte de un circuito y para mayor dolor de consumidor puedes echarle una carrera por Internet con ocho jugadores.

La verdad es que el juego de Criterion se ha lucido al crear un arcade como Red Line Racer. Posee una excelente calidad técnica y gráfica además de una suavidad y un comportamiento ejemplares. No te quedes ahí. Ponte el mono de cuero y acelera a por Red Line Racer. ♦



Podemos compararlo a la de Screamer e incluso a la de Screamer II.

podemos compararlo a la de Screamer e incluso a la de Screamer II.

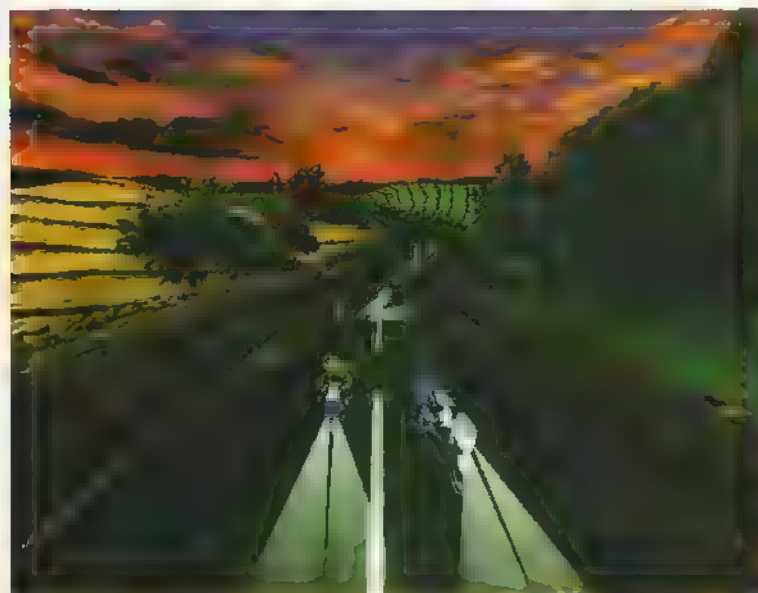
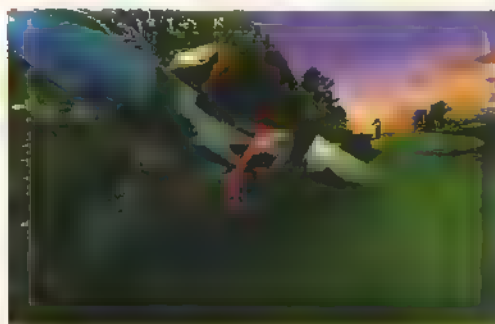
Hay el mismo número de pilotos masculinos que femeninos

Podemos compararlo a la de Screamer e incluso a la de Screamer II.

hablar de los modelos de las motos donde los pilotos masculinos están representados por las mujeres y viceversa. El resultado es una mezcla exquisita.

vamos a hacer un inciso en el comentario general de juego para volver a

El entorno donde se realizan las carreras también es parecido al de Screamer: canchales, playas, desiertos, etc. Todas las figuras tomadas de libros revisadas y pulidas que dan un resultado óptimo. Y por si fuera poco, y para



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

MMX, 32-Mb, 3DFX

MULTIJUGADOR

Si

VEREDICTO

GRÁFISMO

95%

JUGABILIDAD

94%

TOTAL

LO MÁS PARECIDO A LA REALIDAD

La pasión por la guerra

NAPOLEÓN EN RUSIA



AUTOR NACHO VALENCIA

En 1812, Napoleón había encontrado el apogeo de su poder. Ahora está listo para entrar en guerra con el que había sido su aliado durante años: Rusia. El zar Alexander no se hecha atrás y tiene preparado todo para la guerra. La victoria o derrota está en tus sabias manos.

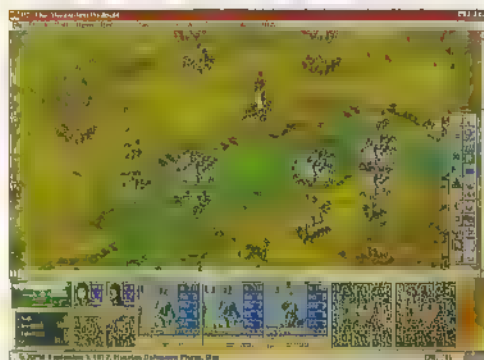
El día 24 de junio de 1812 Napoleón cruzó el río Nemen entrando en Rusia. Su plan era simple. Sus espías le habían informado que el campamento ruso de Drissa estaba mal ubicado y cerca de aguas estancadas. Pero el zar Alexander, zar de todas las Rusias, no iba a estar desprevenido y no dudaría en contrarrestar el ataque de las fuerzas napoleónicas.

Ahora te toca a ti. Tú decides: Rusia o Francia. Francia tiene ventaja estratégica, pero Rusia cuenta con un poderoso ejército.

Este es un juego para los que no se andan con chiquitas a la hora de guerrear. Dejando a un lado el grafismo, la gente de Talon Interactive se ha preocupado de crear un juego de estrategia para los que de verdad les gusta lo mismo.

No estamos diciendo que hayan abandonado los gráficos, pero si se despiden las cosas no consiguen.

Tu moverás tus tropas a través de un mapa sin demasiado relieve sin demasiado color y sin movimiento alguno. No consta de ningún polígono, no es un 3D y además los sprites no están



demasiado trabajados. Pero eso no parece importar ya que han creado un juego que no ve por su técnica sino por su realismo a la hora de crear estrategias y avanzadas.

Se han preocupado la vez más de sonda. Es bastante bueno y han sabido hacer a para que a son de marchas militares y canciones las de guerra no te separes ni un momento de la pantalla.

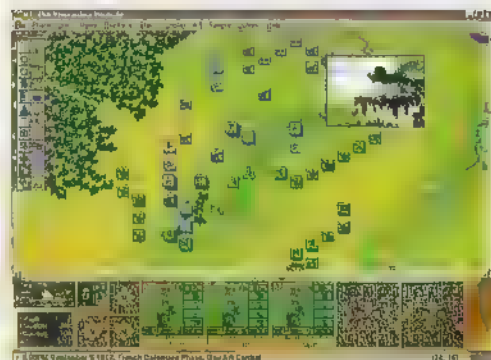
Eso sí, Battleground 1812 no es precisamente un juego que se resiste a jugar si no posees conocimientos. Con esto no estamos diciendo que tengas que ser un timbreiro, pero si no has jugado antes a un juego de este tipo y si no lo has hecho te costará bastante o sea que vas a tener que sacar paciencia de debajo de las piedras.

Es curioso como dos juegos del mismo tipo, Warcraft y Dark Omen, se asemejan tan poco a Battleground 1812 siendo todos juegos de estrategia. Tal vez sea porque no han querido hacer un estrategia vistoso y bonito sino un estrategia en el que tengas que utilizar la estrategia de verdad.

Por eso mismo han integrado en el juego un montón de compañías, cada una con gran variedad de opciones. Sin duda han herido un estrategia pura en el que tendrás que llevar a cabo varias fases para ir avanzando hacia tu objetivo. La primera es la fase de movimiento donde podrás mover una, todas o ninguna de tus unidades. La segunda es la fase defensiva donde tu oponente podrá defenderte disparando tanto como quiera. La tercera es la fase de ataque ofensivo. Ahora le toca atacar a ti. Disparando con una, todas o ninguna de tus unidades.

Después de eso es el turno de la caballería y por último la fase de asalto donde si quieres puedes dirigir un asalto o esperar un momento mejor.

Más o menos estas son las bases de juego. Lo demás depende de ti y de lo bueno que seas creando estrategia.

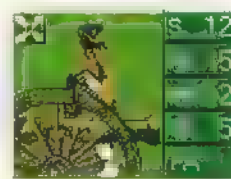


Te aconsejamos que si realmente no eres un apasionado de la guerra es decir que te gusta de verdad y la historia también pero todavía tienes mucho que aprender te aconsejamos que juegues a otros juegos para que vayas aprendiendo y después cuando tengas más práctica, tal vez te atrevas a invadir Rusia o Francia.

Ahora bien, si que te gusta es tener todos los juegos que tienen buena pinta, no dudes en hacerle con Battleground 1812 porque puede llegar a ser muy divertido si te coges tranquilidad. Es más te puede ille-

gar a divertir simplemente hurgando en sus opciones y te aseguramos que esa es la forma ideal de aprender. Pero recuerda que si lo que buscas es espectacularidad, aquí no la vas a encontrar.

Así que ya sabes a qué o Francia o a Rusia y ve a por tu enemigo sin piedad. Recuerda que el honor de toda una época depende de tu victoria.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO P133, 16 Mb

MULTIJUGADOR SI

VEREDICTO

GRAFISMO

80%

JUGABILIDAD

85%

TOTAL

LA GRAN DERROTA DE NAPOLEÓN

Maravillas de la aviación

JOINT STRIKE FIGHTER

En Strike Force deberemos adquirir el rol de piloto de combate a los mandos del Joint Strike Fighter (JSF), un avión multiprototipo de la próxima generación que está siendo desarrollado por la USAF. Gracias a la tecnología militar desarrollada a finales del milenio, se han alcanzado unos niveles que sólo se habían considerado anteriormente en la ciencia ficción.

Nos encontramos ante una nueva generación de aviones que le ha costado en investigación unos 300 millones de dólares al Departamento de Defensa norteamericano. Estos aviones son altamente manobrables y casi invisibles al radar.

Cuando entramos este JSF, nos vemos sumidos en una atmósfera de misterio, una música enigmática, una serie de pantallas poco descriptivas.

El juego empieza con una introducción que nos muestra el tipo de aviones que vamos a utilizar en este programa hasta que podemos comenzar a jugar. Hemos tenido que aprender a vivir y morir.

El juego se divide en tres partes: una de entrenamiento, una de combate y una de simulación. En la primera parte, el jugador debe aprender a manejar el avión y a utilizar las armas. En la segunda parte, el jugador debe enfrentarse a los enemigos en un combate real. En la tercera parte, el jugador debe simular el funcionamiento del avión.



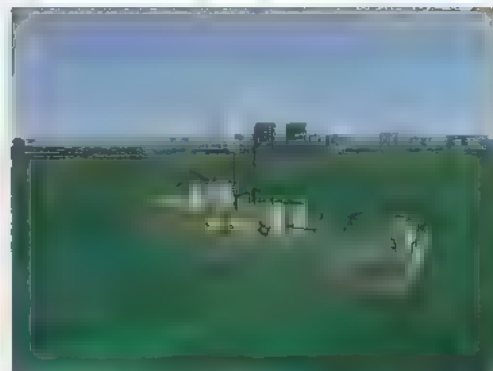
Los aviones de las Fuerzas Armadas estadounidenses así como de las recomendaciones del Departamento de Defensa de general y del instructor de a bordo.

El juego se divide en tres partes: una de entrenamiento, una de combate y una de simulación. En la primera parte, el jugador debe aprender a manejar el avión y a utilizar las armas. En la segunda parte, el jugador debe enfrentarse a los enemigos en un combate real. En la tercera parte, el jugador debe simular el funcionamiento del avión.

más de un minuto. Hasta que no tengamos más o menos una cierta destreza con los mandos, podemos decir que nuestra esperanza de vida en el aire es de unos 30 a 45 segundos.

JSF es un gran simulador. Tiene modo de vuelo cerca de 10 millones de kilómetros cuadrados de terreno, repartidos en cuatro diferentes escenarios que según la resolución que utilizemos, alcanzará una gran precisión en los detalles. Cada una de estas regiones ofrece desafíos únicos incluyendo efectos como la lluvia o la nieve, que pueden afectar al funcionamiento del avión.

Se incluyen también armas nunca vistas hasta ahora, como el AGM-154 y la bomba de hierro GPS-guiada que forman un buen com-



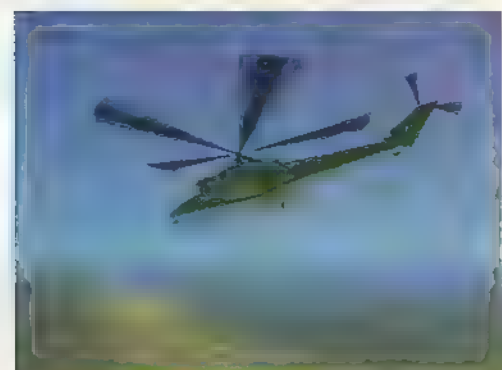
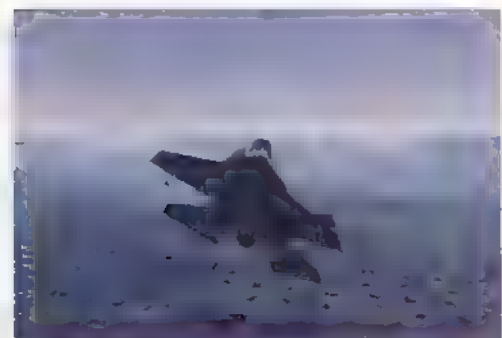
plemento a los ya típicos misiles y cohetes.

JSF dispone de una versión especial con aceleración de gráficos 3D o que, aparte de dar una visión extraordinaria de todas las perspectivas, permite que sea el juego de simulación de vuelo que quiza se escute más rápidamente.

Por otro lado, en los momentos máximos de detalle, como cuando vamos cerca de alguna zona de población, hubiera sido de agradecer una mayor variedad en los edificios, por ejemplo, todos los edi-

ficios son grises planos con las ventanas en blanco. Es quizá el único "pero" que se le puede poner al cuidado nivel gráfico de JSF.

Al combatiente se le ofrece una visión de gran parte de la "cabinas virtuales", una vista mucho más amplia que la mayoría de las que nos hemos podido encontrar normalmente en otros simuladores militares. Para controlar las diferentes vistas del avión, el jugador debe pulsar sobre la tecla correspondiente en el teclado numérico para abrir la oportuna parte de la cabina. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

Pentium III 450MHz

MULTIPLAYER

VEREDICTO

GRAFISMO

90%

JUGABILIDAD

80%

TOTAL

UN SIMULADOR DE LOCURA

DESARROLLADOR

DISTRIBUIDOR

ARCADIA

GÉNERO

Contra la adrenalina

DARK RIFT



AUTOR CARLOS MUNOZ

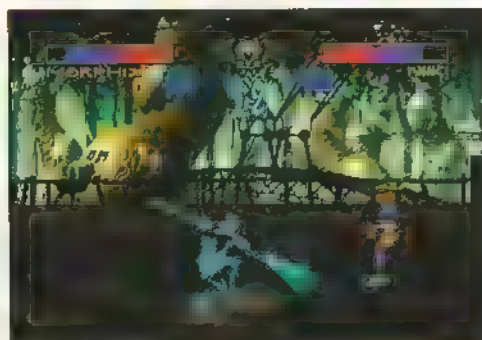
Cuando los Hiperiones adquirieron accidentalmente un trozo de la Llave Maestra, llamada ahora Elemento Primordial Núcleo, abusaron de su poder y se proclamaron "Los Elegidos". Muchos fueron los años de tiranía a la que sometieron a la sociedad.

Guerreros de todo el Universo Iraca serán en su misión de conseguir ese Elemento Primordial Luz y arrebatárselo a Sonark el poder. Tan seguro estaba de que nadie podría vencerlo en su dimensión que instituyó la más prestigiosa y letal batalla: "El Torneo", ofreciendo como premio máximo su trozo de la Llave Maestra. De esta manera pretendía atraer a poseedor del Elemento Primordial Luz.

Nuestra misión evidentemente es conseguir ese fragmento de la llave. Para hacerlo deberemos derrotando a los numerosos guerreros que nos iremos encontrando.

Todo esto es, en esencia, el contenido de este espectacular juego procedente como en muchas ocasiones de mundo de las videoconsolas, y debemos señalar que muy bien versado.

El mundo de las 3D y la más diabólica realidad virtual, nos acerca a este Dark Rift que hará las delicias de todos los



amantes de los juegos de acción. Los gráficos tridimensionales muy bien cuidados, un fondo de texturas, que nos introducen de lleno en la acción del juego, y una banda sonora que podría provenir perfectamente de la más auténtica película de "romanos". Todos los sonidos y músicas están reproducidos en auténtico sonido digital como pistas de audio dentro del propio CD del juego. Si nos ponemos el CD Rom del juego en nuestro equipo de música podremos escuchar tanto las voces de los malos como las fanfarrias imperiales, así como los distintos cortes según cada momento del juego.



Otro aspecto a destacar es la gran variedad y calidad de los movimientos de los personajes, muy bien logrados y que nos tendrán en tensión desde el primer momento del combate.

Quizá la mayor dificultad de Dark Rift reside en su complejo sistema de manejo. Muchas teclas y muchas posibilidades también. Es altamente recomendado utilizar Game Pad para poder aspirar, con un mínimo de garantías, a conseguir el Elemento Primordial Núcleo.

Tenemos dos diferentes posibilidades de disfrutar de este juego: a modo de torneo, en la que luchamos contra nuestro ordenador para que después de diez series de combates, podamos rescatar el Elemento Primordial Núcleo o a modo de Dos jugadores en la que lucharemos contra un amigo (que no lo será tanto durante el juego).

Por otra parte, también tenemos que destacar un aspecto que indiscutiblemente en un juego como éste es de agradecer: el manual de instrucciones.



Muy buena. En varios idiomas, incluido el español. Lo explica absolutamente todo, hasta las tácticas recomendadas a seguir con los diferentes guerreros.

Echamos un poco en falta la posibilidad de jugar en red con este juego. Hubiera sido una opción, que nos hubiera permitido pasar buenos momentos con nuestros compañeros de trabajo en la oficina, la universidad o desde cualquier sitio desde donde pudiéramos disponer de una red.

En resumen, nos encontramos ante un gran juego, muy cuidado en casi todos los aspectos y que puede subvertir la moral en momentos de depresión. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO

SISTEMA RECOMENDADO

ACELERADOR

MULTIJUGADOR

P133 con Acelerador o 166 sin ella

VEREDICTO

GRAFISMO

90%

SONIDO

JUGABILIDAD

80%

TOTAL

UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN





Contiene ocho de las mejores juegos de todos los géneros existentes. Arcade, Aventura, Deportivo, Simulador... Una colección imprescindible repartida en 2 CD-Rom.

2.995 ptas.
Incluye 2 CD-ROM.



Entretenido programa ideado para los aficionados a los juegos de tapete. Combina elementos muy atractivos: un juego de cartas y posibilidad de participar con bellas señoritas que irán desprendiéndose de su ropa.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Un arcade de carreras en 3D que hará las delicias de todos los hispanófilos. Gracias a su alta resolución, a su soporte multijugador y a sus 15 ciudades pistas podrás sentirte un auténtico piloto al volante de tu coche preferido.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



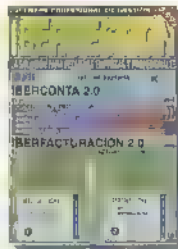
Modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50 mil polígonos, paisajes fotorealistas con resolución automática y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 Thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Permite crear juegos comerciales y libros de royalties. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como 15 juegos y multitud de tutoriales.

4.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Con variadas novedades y mejoras entre ellas, Bergonta 2.0 con la incorporación del módulo de profesionales (Estimación objetiva y Directa) y facturación 2.0, que permite la impresión de facturas sin límite de páginas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Superloto 1.0 es una herramienta pensada para los aficionados a los juegos del 6-49, Jolera Primitiva, Baneloto y El Gordo de la Primitiva. Es un programa informático para uso doméstico, oficinas de apuestas y peñas.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Programa que ayuda al usuario a llevar un seguimiento regular de los partidos para poder realizar quinielas con el mayor acierto posible. Una herramienta muy útil para los aficionados al fútbol.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Fotografías e ilustraciones explicativas a lo largo de todos los capítulos del temario. Animaciones en 3D sobre mecánica y diversas maniobras con vehículos.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



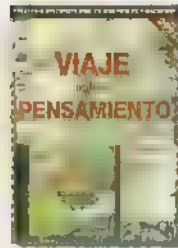
Incluye preguntas de las oposiciones más importantes del Estado. Entre ellas se encuentra el M.R., Administración del Estado, Auxiliar Administrativo, Administración del Hem...

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Contiene base de datos con los directores que han intervenido en las producciones cinematográficas de 1996 y una descripción detallada de las mismas.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



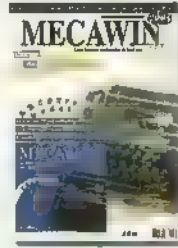
Viaje temático sobre la historia y la filosofía. Incluye los últimos temarios y cuestionarios de filosofía para selectividad.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Esta publicación electrónica tiene como objetivo dar a conocer los motivos, acontecimientos y consecuencias de la Guerra Civil Española vivida en los años 30, analizando todos los aspectos.

3.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Curso completo de mecanografía que ofrece la posibilidad de establecer una base firme para novatos, así como una perfecta corrección de "manías" de escritura para los más avanzados.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



CD-Rom que recoge alrededor de 700 recetas de cocina tradicionales. Cuenta con cálculo energético de calorías, valores nutritivos de cada alimento, etc.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



La solución ideal para agentes de seguros que incorpora la gestión completa de pólizas, la creación de informes a medida y una contabilidad integrada en la gestión de pólizas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



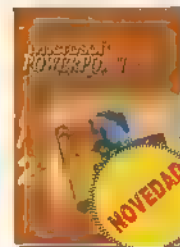
Excel 97 es la nueva hoja de cálculo de Microsoft. Esta obra pretende introducir al lector en excel para principiantes, paulatinamente, enseñando todos los trucos y atajos que conocen los expertos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



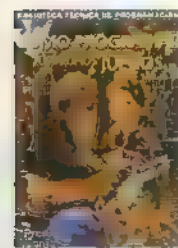
Word es un programa orientado a facilitar la escritura de documentos. A lo largo de este libro se inicia al lector en esta herramienta para, capítulo a capítulo, hacer de él un experto en su dominio.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Esta obra ayuda al lector a conseguir que sus ideas resulten más atractivas y sirvan de plataforma para mostrar sus objetivos de una forma más llamativa.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Introduce al lector de forma sencilla en el mundo de la programación de videojuegos, utilizando las técnicas más avanzadas en este campo. Recordado por la historia de los videojuegos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Enseña paso a paso el mundo de la programación en Ensamblador. El CD-Rom está repleto de unidades, programas, herramientas y tutoriales relacionados con el lenguaje Ensamblador.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Explica cómo comenzar a usar Linux y será de utilidad para sacar más partido a su instalación. El sistema ofrece Multimedia, potente entorno gráfico, alto rendimiento y conectividad.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



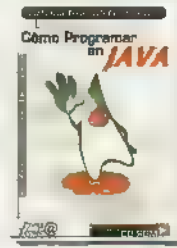
DELPHI se puede considerar como uno de los entornos de programación visual más poderosos y, a la vez, más fáciles de utilizar y aprender. Esta obra está orientada a nivel de principiante e intermedio.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



C++ es el lenguaje de programación por excelencia, el más utilizado para todo tipo de aplicaciones. Este libro le introducirá en la programación C++ de una manera clara y sencilla.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



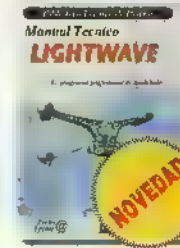
Dada su sencillez se trata de libro de referencia para principiantes, así como en el lenguaje idóneo para las aplicaciones de Internet. El CD-ROM está repleto de aplicaciones para que los lectores consigan programar en Java.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



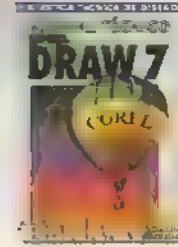
Sin duda alguna, uno de los campos más interesantes de la programación es el apartado gráfico. Hoy día las posibilidades de un PC en este campo son asombrosas, y con sólo unas líneas de código C++ Ensamblador.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Introduce al lector en el mundo de la modelada con lightwave de una forma sencilla y práctica. Creación de efectos atmosféricos, animaciones... Incluye ejemplos prácticos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Ayuda al lector a dar sus primeros pasos con CorelDraw, con ejercicios prácticos para ampliar conocimientos en cada capítulo, con el fin de sacar todo el jugo al programa de diseño vectorial más utilizado.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



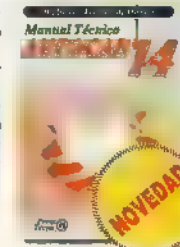
3D Studio ha sido durante años el programa de diseño más utilizado. Con esta obra el lector aprenderá a dominar la herramienta. Incluye un CD-ROM modelos, utilidades y texturas para 3D Studio.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Photoshop, es el software de retoque fotográfico por excelencia y el programa más utilizado por los profesionales de diseño. Esta obra permitirá al lector adentrarse en el mundo de la imagen digitalizada, su tratamiento, etc.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Descubre la última versión de Illustrator 14, un programa de dibujo de propósito general, mayor la raramente difundido en el ámbito del Diseño Asistido por Ordenador.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

DESARROLLADOR

ERB

GÉNERO

Un ajedrez más

VIRTUAL CHESS II



AUTOR NACHO VALENCIA

Si tu eres uno de esos pensadores natos de los que se vuelven loco por estrujarse el seso delante de un tablero y 32 fichas, seguramente te gustará Virtual Chess II. Pero si lo único que sabes de ajedrez es que los alfiles van en diagonal y el rey de uno en uno, piénsate dos veces el echarle una partida.

Una vez más a gente de Titus nos alegra con otro de sus juegos. Ahora no es un Crazy Cars ni un The Fox, sino un ajedrez. Virtual Chess I.

Tomando como punto de partida su anterior obra de arte, ahora se han superado incluyendo en la partida, un tablero 3D interactivo que simula el juego.

Pero no todo pueden ser halagos para este juego. La vez la partida se te haga más fácil de lo normal, pero desgraciadamente es que de pronto te hayas vuelto más listo que la visión de juego que nos ofrece Virtual Chess no es demasiado buena.

Normalmente jugarás en un tablero 2D en el que harás tus movimientos y tendrás a lado un tablero 3D en el que tal vez puedas ver tu partida de un modo más claro.

De todas formas también puedes librar el combate en el tablero 3D o rectamente.

Si eres de los que le gustan los 3D y decides echarle la partida en el



tablero 3D adelante, pero quizá te leve más tiempo de lo normal. Podrás apreciar los tirones de las fichas, es decir, la brusquedad y lentitud con la que avanzan al lugar adecuado. Es extraño, pero a pesar de que las fichas no tienen demasiados polígonos se despiden poco a poco que se puedan desplazar.

También puedes rotar el tablero a tu antojo, desde una vista oblicua de cámara, donde apreciarás el mismo fallo, los tirones.

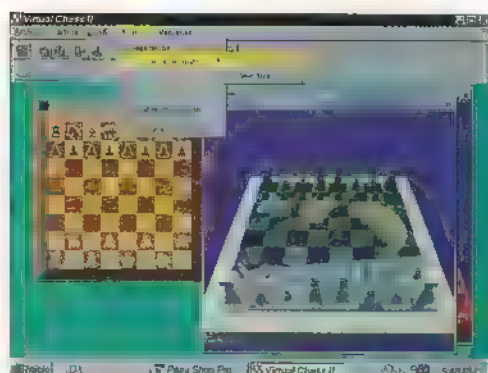
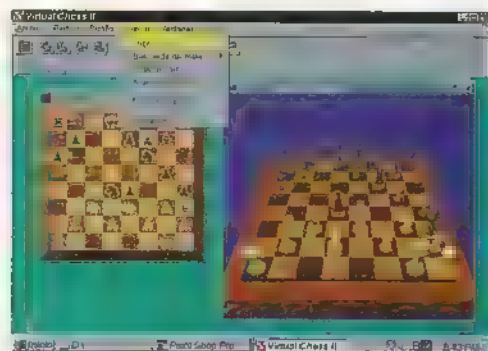
De todas formas los chicos de Titus han sabido subsanar su fallo con maestría, incluyendo un montón de opciones curiosas como la búsqueda

de mate más rápida, un puñado de tableros de diferentes formas y colores, y esas perlas que en realidad son las que hacen pasar lo bien si la partida te aburre. Además, claro está, a ser polígonos tienes varias formas de ver la partida.

Algo curioso es que el juego incluye a un "profesor" es decir que si eres principiante puedes elegir la opción de dar algunas lecciones prácticas de ajedrez para profanos en la materia.

Si la gente de Titus se hubiese esmerado un poquito más en lo que a suavidad de movimientos se refiere habrían hecho un ajedrez muy bueno, porque los gráficos son más o menos buenos, menos, lo único que falta es que para los polígonos que hay en escena vaya un "a tirones" cuando debiera de ir bastante más suave.

Pues dicho todo esto llegamos a la conclusión de que "Virtual Chess II" es simplemente un juego de ajedrez como otro cualquiera que a nivel gráfico podría estar mucho más "currado" pero incluye innovaciones técnicas que otros no incluyen, las cuales también podrían estar más agradadas. Eso sí sabemos que en este



ámbito no es una maravilla, pero sí a ti lo que te interesa es jugar una buena y extensa partida de esas que dejan seco al mismísimo Karpov atrévete a poner el nivel más alto y que sea lo que tu ordenador quiera. Porque eso sí, los chicos

de Titus no se han cortado un pelo en meterle miles de jugadas dignas de Deep Blue.

Así que ya sabes, coloca tus peones y demás piezas, vete en busca de mate y que tengas mucha suerte. ♦

CARACTERÍSTICAS

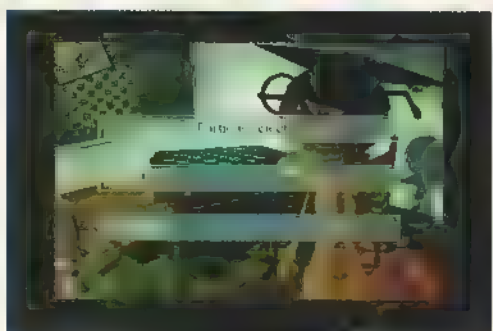
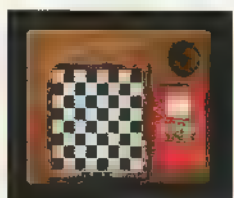
DESARROLLADOR	ERB
SISTEMA RECOMENDADO	MMX-32 Mb, T.G. 3D
ACERCUA	
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO

GRÁFICO	70%
JUGABILIDAD	75%

TOTAL

RECOMENDADO PARA LOS AUTÉNTICOS MAESTROS



Igual que siempre

RISK

Todos nosotros hemos oído hablar del Risk y una gran parte de habremos jugado a él. Quién no se ha peleado con un amigo a la hora de elegir el color de su ejercito, o quién no ha hecho alguna que otra trampa con los dados para hacerse con un país. Pues, ni más ni menos, estamos ante el auténtico y original Risk.

Cuando éramos más jóvenes, hace unos añitos, veíamos anunciado por la tele el tablero de Risk, y la verdad es que la gente no le dio mucha importancia. Normal, un tablero de un juego de mesa con países dibujados nunca iba a agradar como regalo a un niño pequeño. Pero, con el paso de tiempo, el juego, en cuestión seguía estando en los escaparates de las tiendas, por lo que la gente se comenzó a preguntar si, realmente, estaba bien. Hasta que un día la gente se abalanzó sobre las tiendas de juguetes y arrasó con el juego y nos preguntamos ¿qué se gana por qué? Pues muy sencillo, por que lo que cuenta no es la apariencia sino lo que hay dentro y la verdad es que Risk tiene bastante dentro.

No es que el juego en sí nos ofrezca demasiada innovación, ni una calidad gráfica excelente, que va, pero un clásico como Risk está perfectamente caracterizado por los chicos de Hasbro interactivo.

El aspecto gráfico no es una cosa del otro mundo, pero es suficiente con un mapa del mundo para jugar. Claro, también podemos decir que podían haber realizado un mapa 3D que rotara y

a era vueeltas, lo cual estaría realmente bien, pero no lo han hecho así. Tal vez esto le puede quitar algo de encanto, porque hoy en día lo que la gente primero ve es si el juego tiene buenos gráficos, pues es el usuario medio es en la primera que se fija, pero, de todos modos, eso no supone un problema para un juego con renombre como Risk.

Bueno, habemos de lo que es el juego en sí. La instalación quizá resulte un poco lenta y difícil, pero tranquila, no es que te moleste nada, sino que han de instalarse unos cuantos ficheros de más, tal vez demasiados. Después de eso jugar no te será nada complicado si tienes un ratón, que te será imprescindible.

La pantalla de presentación con la que nos recibe Risk es bastante extensa y dentro podremos elegir entre varias modalidades de juego, es decir, como si hubiera varios Risk en uno: clásico, extremo, etc. Si optas por el clásico podrás elegir entre varios países: África, Norteamérica, Europa o Mundial. Desde aquí te aconsejamos el Mundial.

De todas formas, no es todo de color de rosa en este juego, te será mucho más fácil jugar si ya has jugado antes

y, si no es así, puede que te cueste un poco más.

Ya sabemos que los juegos como el Risk, en los que debes tirar los dados o aventurarte en cualquier tipo de azar, parece como si el ordenador controlara tu suerte, y así es, y lo más seguro que si no fuera así no tendría demasiada emoción.

El sonido es bueno, dentro de lo que cabe, y decimos eso porque Risk no es un juego concebido para el deleite visual, sino para divertirse y realmente lo consigue con muy poco.

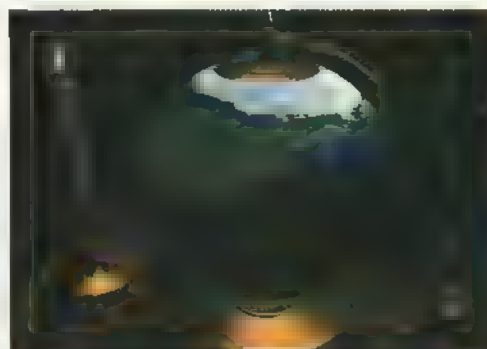
Podríamos señalar que se trata de un juego de estrategia y a eso es pero el hecho de tener que lanzar los dados deja de convertirlo en estrategia. Si lo es, sin embargo, fijarse a qué países vas a atacar y cuántos dados tirarás para no perder demasiado.

Aquí no encontramos avanzadas, como en Battle Ground, ni muchas de orcas como en Dark Omen, pero seguro que si has jugado al Risk antes te encantará recordar y lo pasarás estupendamente con la escasa técnica que nos ofrece. Además te recomendamos que no dudes en plantearte una partida con unos amigos en el modo multijugador, pues es mucho más divertido.

En definitiva, en lo referente al aspecto gráfico, éste sí podría estar mucho más logrado y e

DESARROLLADOR: HASBRO
EA
GÉNERO: ESTRATEGIA DE MESA

AUTOR: NACHO VALENCIA



RISK
The Game of World Conquest

sonido también, pero en lo que a adicción y jugabilidad se refiere, pocos juegos de estrategia le plantan cara. Tal vez sea porque Risk es así, y una versión para tu ordenador no deja de ser un Risk.

Claro está, no queremos engañarte, que en lo que a calidad tecnológica se refiere Risk está muy verde, es decir, se diferencia poco de lo que es jugar en el tablero. Y claro, por muy divertido

y jugable que sea, que lo es, no puede ser una maravilla ya que es una falta o más importante calidad de programación. Pero aún así Risk se ha convertido en un juego digno de recomendación.

Pero recuerda, si lo que pretendes es ver espectacular, no te detengas en Risk.

Lanza los dados y que gane el que tenga más suerte y sea más listo! ♦

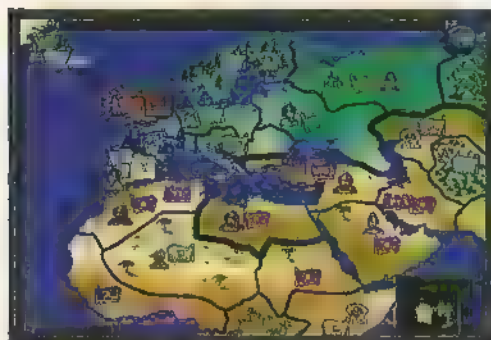
CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32-Mb, Win95
MULTIPLAYER	Si

VEREDICTO

GRÁFICO	62%
JUGABILIDAD	84%
TOTAL	73%

MENOS ESTRATEGIA Y MÁS DIVERSIÓN



DESARROLLADOR

VIAJES

GÉNERO

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

El libro del Destino

LANDS OF LORE II

Lands of Lore II es una aventura llena de detalles, llena de tramas laterales, tesoros por encontrar y habitaciones secretas. Por desgracia, no hay sitio en un libro para contarlo todo, así que intentaremos limitarnos a lo necesario para acabar el juego, pasando por alto multitud de localizaciones interesantes. ¡Más se perdió en Cuba!



Vale, eres Luther, hijo de Scott. Cuando el juego comienza acabas de escapar de tu mazmorra de Gladstone y, huyendo de las tropas del rey, te refugias en unas cavernas. La Cueva del Dracáculo es la zona tutorial del juego, y el único objetivo es salir de ella sin morir, y aprender los detalles de interfaz del juego.

Si eres un espíritu inquieto puedes detenerte y explorarlas con cierto cuidado. Por ejemplo, en algunas partes de las paredes de la cueva crece una planta que te curará de las heridas, en

Aloe de Caverna. En el lago puedes golpear las estalactitas y ahogar a unos soldados, para poder obtener así su equipo. Cerca del soldado del Ejército Oscuro hay una habitación cerrada, y dentro, una Piedra Parlante. Por una rendija puedes observar a un soldado que, desafortunadamente, está encima de un charco de aceite. ¿qué os parece un hechizo de Chispas para animarle la existencia? Cuando llegues al puente que te guía hacia las Habitaciones del Dracáculo puedes reabrir la habitación donde estaban los soldados y saquear su equipo, una

bal esta, una Cápsula de Fuego y una Espada Guardian.

Pero ninguna de estas cosas son necesarias. Lo importante es llegar hasta el Dracáculo y hablar con él. Te indicará que debes ir al Continente del Sur y te mostrará el camino. Si quieres, puedes volver a la habitación del Dracáculo para escuchar un par de conversaciones interesantes.

Llegaras a una habitación con unos cuantos regalos y un portal que te transportará al continente Sur. Ovidio, en lugar de cruzarlo es mucho

más interesante si retirando el tapiz de la pared y pulsando sobre ella, te adentras en el Museo del Dracáculo.

EL MUSEO DEL DRACÁCULO

Esta zona es completamente opcional, pero puedes conseguir un montón de cosas interesantes. Junto a la entrada hay una llave del Esqueleto, cógela pues te permite insertarla en las depresiones de forma triangular, escuchar la descripción de los objetos del museo. Además, puede ayudarte a conseguir algunos de ellos. Los esqueletos que andan

por esta zona son una pesadilla, pues pueden robarte la llave. Persíguelos y acaba con ellos. Recuerda que puedes iluminarte un poco si utilizas el hechizo Chispas en las antorchas de las paredes.

Hay un montón de cosas interesantes. Junto a la entrada hay un orbe, y usando la llave puedes escuchar una instructiva descripción del museo. En frente del orbe, en el suelo, hay una entrada secreta que te permitirá acceder a una habitación con un pergamino de Convocación. También en el museo hay un Cristal de Luz escondido





en una alacena en un área muy oscura llena de bloques móviles. También están las Espada Prisma y el Hacha del Brozo Largo, que siempre retorna a ti tras lanzarla. Hay una gran Gema Azul que, si la rompes, se convierte en unos cuantos Cristales de Fuego. Puedes cargar estos cristales en las Alambas de esta habitación. También hay una espada rota que puedes reparar más tarde, y una Gema Dragón; utiliza un hechizo Chispas para romper la roca que te impide hacerle con ella.

Existen doce Piedras Parlantes repartidas a lo largo y lo ancho de los escenarios

Cuando quieras salir, busca un corredor lleno de retratos. Debajo de uno de ellos hay una palanca, úsala. Ahora podrás entrar en una zona desde cada una de las vallas en el tiempo

localiza en reloj de arena y rómpelo. ¡Ahora déjalo! Cuando rompas el reloj el tiempo comenzará a acabar con Luther, así que rompe rápidamente la pared de esta habitación y huye por el pasillo. Mata al esqueleto que te impide el paso y recoge de su cuerpo los frascos de Sangre de Dragón. Son como bombas de río. Al final de pasillo encontrarás a un dragón que accederá a llevarte al Continente del Sur.

EL BOSQUE DE LOS HULINOS

Adentrándose en el bosque, la zona se vuelve más oscura. Antes de poder entrar tienes que encontrar a una mujer y su hijo que han desaparecido. Pero primero, es mejor que explores a conciencia la zona, ya que hay un montón de lugares ocultos. Sobre todo localiza a Kityara, que tiene una cabaña en algún lugar del bosque y habla con ella. Verás que quiere un Orbe de Poder a cambio de su

arco. En un tramo de río donde hay un sótano donde puedes atacarlo, vaciar el cauce y entrar en la forma agarta, en un túnel donde hay una Piedra Parlante. En algún lugar de la zona hay una catarata donde buscarás un poco, puedes localizar a un esqueleto que tiene otro

Pero lo fundamental es encontrar a los gatos bichos desaparecidos. Para ello dirígete más o menos al sur, a una zona llena de espadas. Abre el pasillo en los espadas usando la palanca para que puedas entrar y donde están los gatos. Si los quemas con un hechizo Chispas no volverán a crecer sino, se regeneran lentamente. Al final del laberinto vegetal está tu destino, la entrada de una cueva.

LA CUEVAS DE LA COLMENA

Sólo una rápida visita. Avanza por las cavernas y acaba con el Ejecutor (un bicho tal que una araña). En su nido

puedes encontrar una buena armadura. Sigue hacia delante y cruza el abismo disparando al techo. Detrás hay otro bicho que va a morir y, junto a él, están los desgraciados restos de la niña loca. Va a la madre, que está por ahí cerca, y convéncele para salir de las cavernas, ahora que los Ejecutores están muertos.

Esta zona es completamente opcional, pero puedes conseguir un montón de cosas interesantes

Hay un montón por explorar pero, de momento, lárgate de ahí y vuelve al poblado donde ahora eres bien recibido.

EL POBLADO HULINO

Asegúrate de visitar a Místico de Poblado. Te robará un poco de magia, pero te dejará coger casi todas sus pertenencias a cambio, incluido una Piedra Parlante. Si le enseñas a espada rota del Museo se ofrecerá a arreglarla, a cambio de un Orbe de Poder. Además, el Místico te recomendará que visites el Monasterio.

Otra cosa importante que debes hacer es encontrar a Baccata, que te viene persiguiendo desde Gladstone. Te deja marchar con la promesa de que volverás y, además, te informa de que Dawn está en el Monasterio investi-

gando la Magia Antigua. Hay una oscuración de ladrones por ahí, pero si estás recorriendo la senda del Buen Luther, no debes interesarte mucho por ella. Cuando hayas acabado de explorar, vuelve al bosque.

EL MONASTERIO

Más o menos al sur de la jungla, tras un puente que cruza sobre un lago rosa, está el Monasterio. Entra y entrevístate con todos ahí. El Hermano Julián te pedirá que le consigas una copa de las runas que se esconden en las cavernas. Así que ya sabes a volver a las cavernas.

LAS CAVERNAS DE LA COLMENA (Y VAN DOS VECES)

Antes de entrar asegúrate de llevar un par de trozos de cera. Hay algunos cometas en la jungla donde obtenerlos. Bueno, una vez dentro de nuevo, localiza el ascensor. En la pared hay unas runas, apúntalas. Utilizando la flauta que te dio Julián puedes hacer venir el ascensor. El objetivo de esta zona es profundizar en las cavernas hasta su nivel más bajo. Detallaremos algunos de los puzzles.

En el piso sexto, tras quedar atrapado puedes salir si pulsas los botones en el orden de las runas que te encontraste en el piso primero. Luego desliza las siluetas de los animales en el agujero correspondiente. Si sigues explorando las cavernas llegarás (en el sótano 7) a una trampa a lo Indiana Jones. Esquiva la roca y



coge los pergaminos que hay en el suelo.

En el octavo (y último) sótano llegarás a un lugar con cuatro pasillos que parecen llevar a ninguna parte. Localiza la habitación cuyo suelo parece lava e inserta la flauta en un agujero en la pared. Se formará un puente que puedes cruzar. En la habitación de las cuchillas hay un pasillo secreto. Justo antes de entrar. Cuando hayas atravesado la trampa, gira a la izquierda y échala a correr para esquivar a la piedra que se te viene encima. En el agujero que causa la roca hay una antorcha, enciéndela con un hechizo. Chispas y entra en el agujero. En la habitación hay una roca de Magia Antigua y, medio escondidos, las runas. Es un poco difícil verlas, así que cuidado. Utiliza los dos pedazos de cera con las runas y así conseguirás dos copias.

Sal de las cavernas y dale una de las copias de las runas a Dawn que está esperándole a la salida. Dirígete al Monasterio y dale la otra copia al Hermano Julián, que te dará un Orbe de Poder. Habla con Dawn y utiliza el objeto que ella te da para ganar un hechizo que te permite controlar un poco la maldición. Dentro del Monasterio se ha abierto una nueva zona: las Sombras Oscuras. No hay nada realmente fundamental dentro, pero explóralas si quieres. Eso sí, te dejamos averiguar como entrar.

Bueno, ahora toca unos cuantos cabos. Vende el Orbe de Poder si quieres y sobre todo, debes encontrarte con Kity'ara por el bosque. Te dará

un cuchillo para que se lo des a su hijo y puedas entrar en la Jungla Salvaje. Localiza el gran río en el noroeste del mapa y encuéntrate a Baccata allí. Mira la animación y prepárate, porque vas a llegar a.

LA JUNGLA SALVAJE

Nada más entrar te encontrarás con unos cuantos gatos-bichos salvajes, entre ellos, Dane. Dale el cuchillo que te dio Kity'ara y, cuando se gan corriendo, recógelo del suelo. Explora un poco el mapa y sobre todo, localiza en Tempio Huliño, una gran sima en el suelo y el poblado de los Salvajes.

Dirígete a este último. Dale el cuchillo al guardián y te dejará pasar. Dentro entrégale el cuchillo de nuevo a Dane. Explora el poblado y visita al Herbolista. El Chamán de la tribu exige que te conviertas en miembro de la misma si quieres que te ayude, así que ofrécete a unirte a ellos. El Chamán te encargará que encuentres una Hoja de Plata en el Cementerio Dracoides, y te da un objeto con el que podrás entrar.

Vete del poblado y, en lugar de dirigirte al Cementerio, ve a la sima de la que te habíamos hablado. Para descender utiliza el tronco que sobresale, y luego baja pegando saltos de saliente en saliente. Cuidado, es muy fácil caerle. En el fondo encontrarás la entrada a.

LAS RUINAS DRACOIDES

Explora la zona y ten mucho cuidado con las

peligrosas criaturas que la habitan. Esparcidos aquí y allá hay unos orbes en pedestales; encendiéndolos lograrás, en general, abrir puertas y nuevas zonas.

Dirígete al oeste y cruza un puente que se formará cuando ilumines uno de estos orbes. Luego entra en la Torre del Mago. Hay tres pisos y un sótano. Encendiendo los orbes lograrás eliminar los campos de fuerza que evitan que subas, así como conseguir entrar en el sótano. En el segundo nivel hay un pedestal con una garra encima. Apunta su localización, pues es muy importante. En el siguiente, tras matar al monstruo, localiza unos brazaletes en un nicho en la pared.

Gracias a los brazaletes que encontraste en la Torre del Mago puedes entenderle

Justo al lado de la torre hay un orbe que, cuando lo enciendas, abrirá una puerta. Entra y localiza un espejo; puedes pasar a través de él. Al otro lado hay una zona con tres espejos. Uno te permitirá regresar a las ruinas, otro conduce al cementerio y el tercero a la seiva. Si ya has explorado todo lo que querías las ruinas, entra por el que da al cementerio. (El Hacha Traidor está en las ruinas, bastante bien escondida).

EL CEMENTERIO DRACOIDE

Utiliza el objeto que te dio el Chamán para

entrar. Una vez dentro observarás que casi todas las habitaciones están cerradas y poseen una cara que, si pulsas encima, iluminan una flecha de un color: blanco, amarillo o azul. Para abrir las necesitas una esfera de cristal cargada con el color adecuado. La garra que encontraste en la Torre del Mago carga las esferas de cristal de color blanco.

En uno de los edificios sin cerrar, con unos altares dentro, hay una de estas esferas de cristal en el suelo. Cógela, y puedes coger también un anillo de uno de los altares. Regresa rápidamente a la Torre del Mago y carga la esfera, luego regresa. Siguiendo el muro, al oeste del cementerio, hay una habitación que se abre con la esfera blanca.

Pués la piraña que hay allí y observa la puerta secreta del edificio más al sur de este que se abre. Dentro de ese edificio hay otra esfera para tus alforjas. En la entrada hay un barril. Vuélcalo (hay indicios de que un error de programa puede causar que el barril no se tumbe. Prueba recargando una partida anterior si esto sucede) y empujalo hacia afuera. Rodará hasta el otro edificio y se romperá. Tiempo para unos fuegos artificiales. Desde la distancia (un hechizo de Chispas de cuarto nivel o utilizando el Sangre de Dragón) pega fuego a lo que contenía el barril. Entre lo que queda de edificio está la entrada a una zona subterránea del cementerio.

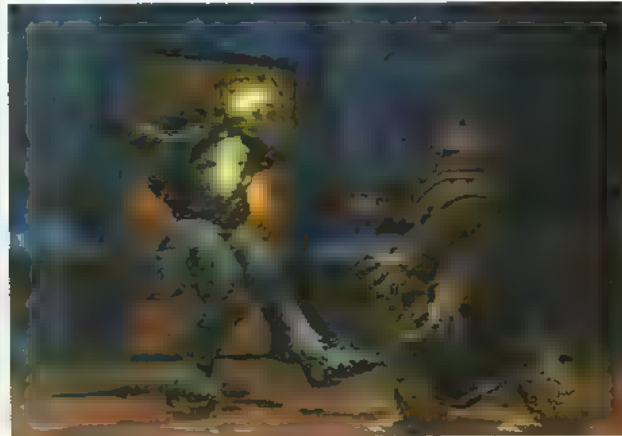
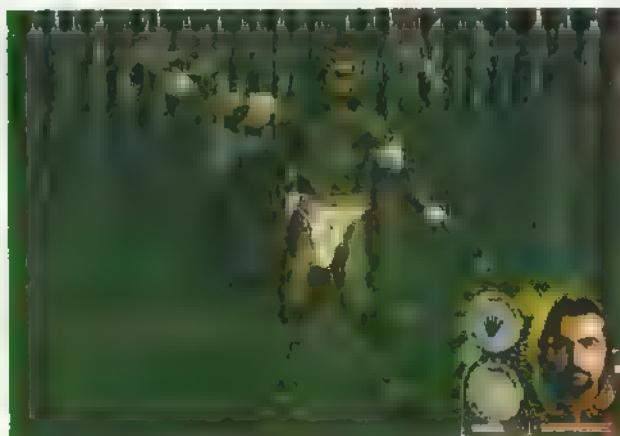
Aquí está el generador de esferas de cristal azules y el de amarillos.

Anota su posición y carga la esfera que necesitas, y a que está allí de azul. Sal del subterráneo saltando sobre los obstáculos. Hay dos edificios que ahora podrás abrir. En uno de ellos hay una bolseta muy buena. En el otro está el fantasma de un sacerdote dracoides. Gracias a los brazaletes que encontraste en la Torre del Mago puedes entenderle. Quiere que localices su cuerpo y que pongas sus cenizas en una urna que te da. Si le haces un favor con las esferas de cristal, recorda que en casi todos los edificios hay una. Existen un montón de cosas por encontrar por aquí, así que explora un poco si quieres. Entre ellos, hay una magnífica armadura mágica que reflejará los ataques mágicos contra ti.

Ahora necesitas un par de esferas de cristal. Córgalas en el generador amarillo y explora el resto de los edificios de esta zona. Cuando acabes deberás tener, por lo menos, tres esferas. Carga una de amarilla y otra de azul, la otra por el momento, déjala vacía. Ahora debes ir de vuelta a las Ruinas Dracoides.

LA RUINAS DRACOIDES (Y VAN DOS VECES)

Ahora localiza el río más o menos al norte de esta zona y un poco al sur de él encontrarás un par de edificios. En uno hay una estatua de Beal y en el otro un báculo al que te tienes que encaramar. Ando por la repisa que hay allí y acabarás por llegar al río. Sigue la orilla hacia el norte, por donde el



puede, y hasta llegar a un gran lago. A final hay una habitación y dentro está el cadáver del sacerdote. Pon el cuerpo en el altar y enciende los dos globos que hay allí y el cuerpo será incinerado. Pon las cenizas en una urna. Explora las ruinas todo lo que quieras (hay un castillo lleno de cosas interesantes). Pero ¿cómo entrar?

¡Ah! Tendrás que averiguarlo vosotros, pero antes de partir carga la esfera que te queda por cargar, en la Torre del Mago, de blanco. Ahora debes ir al cementerio.

EL CEMENTERIO DRACOIDE (Y VAN DOS VECES)

Entrega las cenizas a su dueño y coge el amuleto que te entrega el sacerdote. Dirígete al sureste del cementerio y localiza una puerta que no has podido abrir. Jiliza el amuleto para entrar. Dentro hay tres pedestales que puedes usar para dejar espacio para una de esas garras para el dragón.

¡Ah! La puerta de entrada al cementerio se abre y vuelve a usar el amuleto, con lo que se abrirá la puerta tras los pedestales.

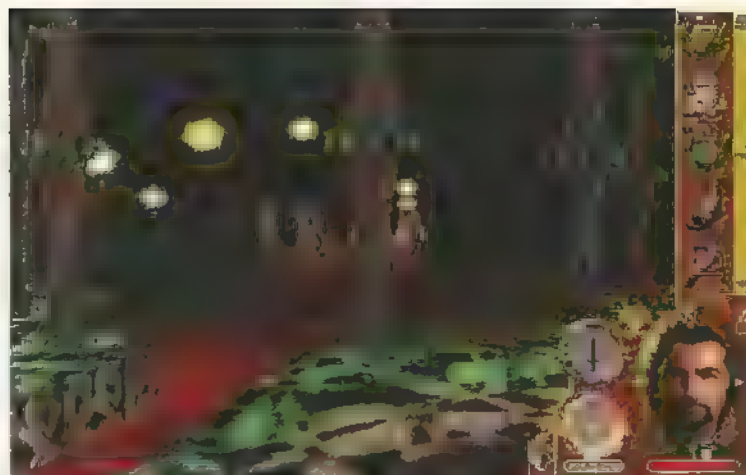
Dentro hay otra fantasma draco de que se peleará para no varar vamos, a favor. Quee acabar con un bicho maldado (o algo así) animando una estatua del viejo de los Belia. Coge el cadáver del sacerdote y vuelve a las ruinas draco.

LAS RUINAS DRACOIDES (Y VAN TRES VECES)

Última visita. Busca la habitación con la estatua de Belial. Explora un poco alrededor y localiza la guarida del bicho leslá cerca de donde hay una cascada en la pared. Bueno, en la habitación de la estatua. Pon el cadáver del draco de en la urna de la izquierda. Ahora es tiempo de moverse deprisa. La estatua comenzará a desplazarse para acabar con el bicho y debes seguirlo. Cuando la estatua acabe con su enemigo el techo reventará y todo comenzará a hundirse. Para escapar de una muerte húmeda localiza la habitación con la mesa, cerca de la cascada esa y súbete encima. Cuando llegues al techo localiza una salida en la pared y métete por ella. Corre hasta encontrar una puerta de madera. Trae la puerta por el borde del agujero que hay allí y, cuando puedas, súbete a ella. La escena debe estar inundándose de agua. ¡Ah! La urna de la piedra fuego hasta la puerta.

LA JUNGLA SALVAJE (Y VAN DOS VECES)

Cuando llegues aquí desde las ruinas te encontrarás con Dawn que le echará un bronco. Dale los brazaletes esos de hablar con los muertos y ella te dará un amuleto con un hechizo para controlar la maldición. Te hechizo Humano y una Piedra Parante.



vuelve al cementerio y habla con el draco de muerto. No entenderás nada de lo que dice porque no entiendes el draco, pero no importa. Toda la mandrágora del cementerio se transformará en Hoja de Plata. Coge una y el pergamino de Niebla de la Muerte.

Un extraño cañón dispara un puente sobre un abismo

Dale a Hoja de Plata al Chamán de pabán. Después de una pelea masiva mueren los tres que sobreviven y punto) serás un más de a tribu. Además te dará otro hechizo para controlar la maldición de del logarto) y un frasco con un polvillo que necesitas. Además podrás entrar en un edificio situado un poco al sur del Templo Húmano con un montón de cosas dentro para ti. Mezcla una Hoja de Plata con el frasco que

te dio el Chamán. Vete al este donde está el río. Para cruzarlo puedes aprovechar una rama de árbol. Sube a la colina y utiliza el frasco con el Thorkon que se quedará dormido. Ahora puedes entrar en

LAS MONTAÑAS DE LA GARRA

Después de hablar con Dawn otra vez, localiza un puente sobre un abismo y crúzalo. Cuando llegues a un lago, encuentra la guarida del monstruo polar. Les como los tigres del bosque de los húlidos, pero en blanco) y mátales. Transfórmate en lagarto y corre por un túnel que está detrás de una estatua. Dentro hay una piedra mágica y un globo de cristal que, si utilizas un hechizo de chispas, aparecerá un edificio en medio del lago. En la cima de ese edificio está el Gran Hacha Ventisca. Es recomendable que la cojas aunque no imprescindible.

Continúa hacia adelante hasta que llegues a una zona donde se produce una avalancha. La mejor manera de sobrevivir es pegarse a la pared de la derecha y correr hacia adelante. En la brecha que se abre hay un montón de cosas por explorar. Hazlo si te apetece.

Sigue hacia adelante y localiza el cuerpo de Kenneth. Si arrojas la imagen de su novia que está en el cuerpo, contra la pared obtendrás un objeto mágico. Ahora asómate al barranco aquí y salta sobre un conillo que vive

localiza el camino hacia la zona central.

Sabrás que estás donde debes cuando te encuentres con Raccata. Escóndete y parte al rescate de Dawn. Cruza el puente de hielo y entra en

LA CIUDADELA

Esta zona es muy dura. Para empezar debes acabar con todas las criaturas que aparecen. La mejor manera de hacerlo es destruyéndolo, para empezar los huevos que las regeneran. Para hacerlo dispara a la luz de techo de la habitación que los contiene y se destruirán todos. Si encuentras el Escudo del Cobarde que sepas que, usando no serás invulnerable a las criaturas. De todos modos tienes que acabar con todas, así que tampoco te hagas el remolón. En la habitación de los huevos, recuerda pulsar en una esfera que está en la parte de atrás de la habitación.

Bueno, cuando estén todos muertos pulsa en todos los globos que encuentres, y haz algo de ingredientes mágicos. Si golpeas contra los cristales que crecen en algunas zonas del suelo se convertirán en Cristales de Sulfuro.

Al norte hay dos habitaciones. En la de la derecha hay una transportadora que te llevará a una celda. Para rescatar a las mujeres que hay dentro ataca la celda y usa la palanca que aparece. Si las mujeres no quieren salir, es que quedan enemigos. Acaba con ellos. Al este de esta zona hay una esfera





ra escondida tras un pilar. Púlsalo y saldrá ahí.

En la habitación de la izquierda hay otra esfera. Púlsala y corre hacia el norte para esquivar los ataques de las estatuas que cobran vida. Encontrarás la celda de Down. Muy bien, ahora tienes que encontrar una habitación con unos pedruzcos púrpuras. Trepa por ellos y llegarás a un sitio donde un extraño canon dispara un puente sobre un abismo. Tienes que cruzar sobre la estea del disparo, pero ten cuidado: es fácil caerse. Si has pulsado todo lo que tenías que pulsar, la puerta al otro lado estará abierta. Localiza un sitio donde una escena animada te muestra una pelea. Acaba con el superviviente. Ahora puedes hacerte con la Piedra de los Sueños y usar el transportador para salir de aquí.

Rescata a Down y acciona la puerta de la Ciudad oculta. Con la Piedra de los Sueños podrás abrirla y escapar. Vuelve, a través de las montañas hasta la Selva Salvaje y utiliza la Piedra de los Sueños para entrar en.

EL TEMPLO HULINO

Ahora es un buen momento para decirte que debes llevar contigo una Hoja de Plata, por lo menos que necesites ir mucho más adelante. Pero ahora, al templo. Nada más entrar te encontrarás con un cuerpo en el suelo. Ignóralo

de momento y entra en la siguiente habitación donde hay un altar con dos recipientes. Pon Aloe en el de la derecha y Pintura venenosa en el de la izquierda. La pintura venenosa se obtiene con un Saco de Veneno y un Huevo Luminoso. Coloca el cuerpo en la plataforma que aparece y pulsa sobre él.

Vete por la salida este y atravesando una habitación con Aloe y Pintura venenosa escondidos detrás de un altar, llegarás a una especie de piscina. Toma la gema verde que está por ahí. Después golpea las columnas y desploma el techo. Vuelve a la entrada y dirígete al norte. Cuando llegues a la cocina y lo que parecen unos dormitorios una criatura de Belial romperá la pared. Síguela y procura ignorar a los monstruos. No sirve de nada atacarlos porque se regeneran constantemente, por lo que procura mantenerte vivo y puntito.

En la primera habitación coge la flauta de uno de los atacados. Ahora debes localizar el cuerpo que manipulaste en el templo, que está encima de una mesa y a lado de una máquina. Pulsa el botón cercano y tendrás pulpa de cadáver. Coge el corazón de detrás de la máquina y ponlo en la otra máquina, así podrás obtener la estatua.

Tu siguiente misión es localizar un pasillo detrás de una especie de sofá rojo accesible en la tumba lagarto, y

pasar un balón que está allí. Al hacerlo una habitación próxima a la entrada a esta zona ahora está abierta. Vete a la izquierda. Coloca la estatua en el nicho de la pared que está vacío y obtendrás otro pedazo de cristal. Localiza una habitación con dos receptáculos para tus trozos de cristal y ponlos ahí. Atraviesa la pared que se ha retirado y usa la Piedra de los Sueños en el pilar. Aparecerá una escalera que debes subir.

Pulsa sobre él y habrás levantado la primera parte de la torre

Ahora debes resolver unos cuantos puzzles. En la habitación a la que llegas hay tres portales que te transportan a tres áreas. El portal de la izquierda te lleva a una zona que

debes navegar con agilidad. De plataforma en plataforma para luego correr y esquivar unas cuantas bolas de fuego. Ahí hay un ídolo que debes recoger y serás transportado al principio. Entra por el portal de media. Te encuentras en una habitación con el suelo oscuro. Necesitas acumular peso en uno u otro de los extremos para alcanzar los botones de la pared. Puedes usar los cadáveres de los bichos que hay por ahí. Cuando pases los botones entra por la puerta que se abre y hazte con otro ídolo. Hay unas cuantas cosas escondidas tras un pilar. Ahora méete por el portal de la derecha. Para esquivar el fuego que te impide acceder a los botones, puedes usar un hechizo de Niebla de la Muerte en las esteras verdes. Cruza el puente y coge el ídolo. Detrás del apéndice de la pared hay un nicho secreto y detrás este otro donde puedes coger a Balista de la valquiria Nobe. Ahora debes tener los tres ídolos.

Pasa por detrás de los portales y te encontrarás con una repetición de las trampas que te encontraste en los pisos inferiores de las Cavernas de la Comera. Cuando consigas superarlos te encontrarás en una habitación donde tres receptáculos descenderán del techo. Pon los ídolos en ellos. Sube por las escaleras y llega a la puerta. Para abrir la puerta, coge el corazón de los monstruos de por aquí y pon sus cuerpos en el puente. Crúzalo y acaba con una réplica de Belial.

Ahora utiliza la Piedra de los Sueños en la Sala de las Voces y la Ciudad de los Antiguos surgirá de las aguas.

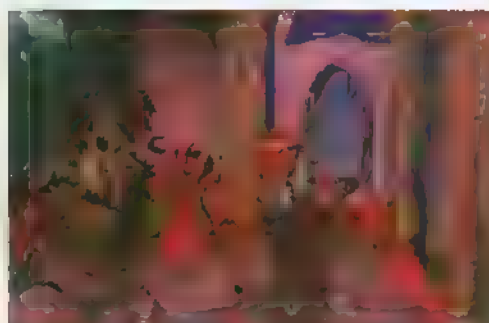
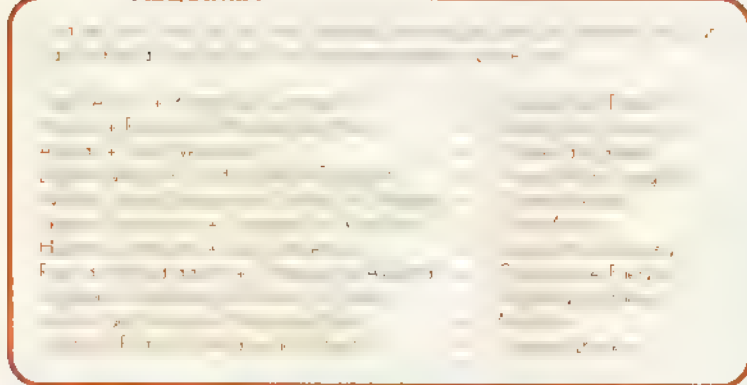
LA CIUDAD DE LOS ANTIGUOS

La geografía de la Ciudad consiste en una zona central, una fuente al norte y cuatro torres en las cuatro esquinas. Debes resolver los puzzles de las cuatro torres. En cada una de las torres hay un ingenio que, al estar parado, te permite abrir una puerta secreta con un transportador. Al otro lado del transportador deberás ir evitando la torre central, que es tu último objetivo. Para resolver uno de los puzzles necesitas cuatro trozos de marfil que es lo que primero hay que buscar en la ciudad.

Para encontrar el primer trozo de marfil va a una habitación con una fuente que puedes congelar. Usa la Gran Hacha ventisca para congelar y extraer las fuentes. Rompe la fuente congelada y arrastra la cascata hasta la siguiente habitación. Haz lo mismo de nuevo. Abre la rejilla hacia la habitación de arriba. Salta dentro de esta última. Aquí hay una maldita trampa cuando cajas el fragmento de marfil. Para esquivar el techo que baja utiliza una cascata que hay por aquí y la rampa. Ahora busca una habitación con dos gargolas separadas por un abismo. Cruza el abismo por un puente que se formará si andas de arriba o abajo por la línea de las gargolas. Coge el nuevo pedazo de marfil. El tercer trozo



ALQUIMIA



de magia es el rito en el campo protector en una habitación con cuatro esferas. Enciende las esferas y podrás alcanzar tu premio. Ahora corre hacia el sur y pulsa sobre la pared para salir de aquí. El cuarto trozo está en la base de otra fuente que puedes congelar y romper.

Dirígete a la plena que guarda el acceso a la torre noroeste. Rompe la piedra flotante de la izquierda y véte adonde está el humo rojo. Deshozate de él congelándolo o con un hechizo de Niebla de la Muerte. La niebla blan-

ca de Chupacabras que localiza la puerta que has abierto. Al empujar el bloque por el transportador y entra. Pon el bloque en su agujero y observa como aparece en la lanura un octaedro amarillo. Pulsa sobre él y habrás levantado la primera parte de la torre.

Para poder resolver los puzzles de las torres noroeste y sureste primero tienen que inundarse. Para hacerlo primero tienes que encontrar una fuente roja. Utiliza el Gran Hacha Ventisca dos veces en la esfera que flota sobre ella dos

veces. El agua volverá a manar.

Dirígete entonces a la torre noroeste y pon una Hoja de Plata en la base de la pirámide. Después pulsa sobre el octaedro amarillo a continuación pulsa sobre el reloj y crecerá un árbol que romperá la pirámide. Se abrirá una nueva puerta secreta, esta vez en el gran pilar negro. Repite lo que hiciste en la otra torre allí. En la torre sureste métete por la pared derecha que se abre al llegar y salta sobre el canal. Ahora navega por el puente habiendo de tener el amuleto y a la izquierda de la torre.

EL LABORATORIO DE BELIAL

En el laboratorio de Belial, el jefe de la torre, encontrarás una gran cantidad de objetos que podrás utilizar en tu última de las pirámides. Será disparada. Ahora ya puedes contemplar la reconstrucción de la última torre. Dentro de ella, acaba con una copia de Belial y pasa por el campo de fuerza. Ahora ya puedes utilizar la magia antigua (hechizos de nivel 5) y además obtienes la capacidad de utilizar el último nivel de hechizo de la magia de la maldición. Es el que expulsará la maldición de tu cuerpo. No olvides de momento. Ahora debes salir de la Ciudad de los Antiguos.

Desde la lanura central de la ciudad irás a donde está en el pasillo al este localiza cuatro pares de puertas. Ahora tienes que desactivar las esferas con hechizo Chispas. Dentro de la habitación oculta hay una joya escarabajo. Vele al norte y, tras un tapiz,

encuentra la fuente dragón. Si atacas al dragón abrirás una salida en la pared norte. Al otro lado hay un transportador.

LAS CAVERNAS SUBTERRÁNEAS

Este área está plagada de enemigos. Si te dedicas a matarlos verás que aparecen de nuevo, pero ahora en una variedad mucho más pesada. Así que ignóralos todo lo que puedas. Bien, para empezar dirígete hacia el suroeste. Al final de todo te encontrarás en una habitación con las paredes cubiertas de moco y una especie de huevos de los que nacen los bichos. Debes atacar los extraños tubos en la pared y pasar por el hueco que se forma.

Ve a la izquierda y usa tu arma para abrir un nuevo pasaje. Dentro pulsa sobre el tentáculo y, cuando aparezca el bicho para reparar la pared, métete por la izquierda. Atraviesa unos cuantos tubos más y entra en el.

EL LABORATORIO DE BELIAL

En el laboratorio de Belial, el jefe de la torre, encontrarás una gran cantidad de objetos que podrás utilizar en tu última de las pirámides. Será disparada. Ahora ya puedes contemplar la reconstrucción de la última torre. Dentro de ella, acaba con una copia de Belial y pasa por el campo de fuerza. Ahora ya puedes utilizar la magia antigua (hechizos de nivel 5) y además obtienes la capacidad de utilizar el último nivel de hechizo de la magia de la maldición. Es el que expulsará la maldición de tu cuerpo. No olvides de momento. Ahora debes salir de la Ciudad de los Antiguos.

Debes explorar hasta encontrar una habitación donde una palanca hace descender un puente. Al final del corredor salta hacia abajo y el juego continúa hasta que abandones la zona de barro verde. Localiza la Sala de invocación. Utiliza un hechizo de Niebla de la Muerte en cada una de las caveras y acaba con el demonio que aparece. En algún lugar hay una plataforma plateada con una calavera. Arrastra el

cuerpo del demonio hasta allí y entra por la pared, ahora abierta. Te encontrarás con Dawn. Pulsa encima de ella hasta que te des el Rubí de la Verdad. Con él puedes acabar con las ilusiones. Ahora debes entrar en.

LA CÁMARA DEL NACIMIENTO

Nada más entrar te encontrarás con un niño no nacido. Beia. Utiliza el último hechizo de control de la maldición, que la expulsará de ti y se la dará a Belial. Bien, a partir de ahora te quedan unos cuantos trucos, matar a multitud de demonios y acabar con Belial. Es importante la velocidad así que rapidito. Las puertas de este nivel se abren a golpes, por cierto.

Cruza la primera puerta. Para cruzar dispara a unos bichos que hay en el techo, lo que te permitirá abrirte camino entre los ataques mágicos. Tras la siguiente puerta está una divertida acción sobre plataformas y Scotia. Utiliza el Rubí de la Verdad y la destruirás, pues sólo es una ilusión. La siguiente habitación está plagada de trampas. Para pasar destruye el bloque de piedra y las esferas roja y blanca. El bloque de piedra se destruye a golpes. La esfera blanca necesita un hechizo de Chispas de nivel 2 o 3. Jt, za un hechizo de Niebla de la Muerte en la esfera roja.

Ahora deberías estar en la armería de Belial. Si te has dado prisa por aquí puede haber equipo que Belial aún no ha podido ponerse. Cógelo y utilízalo. Después, cuando te ataque el Dracaculo, utiliza el Rubí y acaba con él. Es otra ilusión.

Utilizando el Cuerno de Berrall como arma ahora debes acabar con el propio dios. Recuerda que sólo la magia antigua (nivel 5) le hace efecto. Es un combate duro pero tras él está la recompensa final. Por cierto, si no llegas a entrar donde está Belial o si caes en combate hay un par de animaciones adicionales. ♦



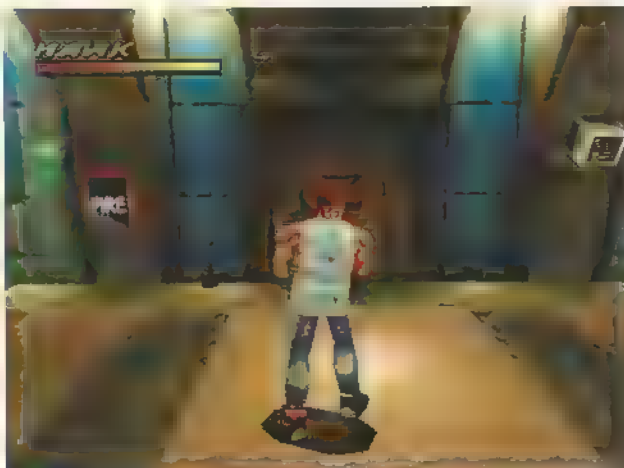
ZONA 3D

AUTOR: NACHO VALENCIA

El campeón de lucha

FIGHTING FORCE

Si a todos vosotros os gustaba, o al menos recordáis gratamente Double Dragon, seguro que también os gustará un montón Fighting Force. Por supuesto, que todos preferimos que un juego de lucha callejera sea rápido y tenga buen aspecto, así pues estás delante del modelo a seguir para todos los juegos de este tipo.



Seguro que pasas en su momento a los haberes echado alguna partidilla a la máquina de Final Fight que hace unos años estaba en los recreativos de la esquina. Y al mismo tiempo recordarás que este tipo de máquinas eran las que más monedas se revaban, ¿por qué? pues muy sencillo. Porque cuando empezabas una partida lo único que tenías que hacer era acercarte al enemigo y golpear frenéticamente el botón de punteado o la patada y arrasarle. Era algo realmente fácil, pero siempre llegaba un momento en que se nos tenía la punta de los enemigos y que nos frenaban los golpes, y eso es precisamente lo que hacía que costara una y otra vez. Existe un gran afán de acabar la zona donde se habían matado anteriormente, y así hasta que se acabaran el juego, lo cual no era fácil, pero sí divertido. Evidentemente, esto salió caro.

Pues bien, a partir de ahora si quieres disfrutar de toda la emoción de los arcade de pelea callejera y de una calidad gráfica y sonora impresionantes, ya no es

necesario que te desplaces a los recreativos. Basta con que enciendas tu equipo y meas el CD de Fighting Force.

La desafiadora Core Design nos ofrece en este juego todo a lo que se puede desear de un 3D de lucha: acciones, armas, golpes descomulgados y mucha, mucha acción.

El juego nos ofrece una calidad visual muy buena, con cámaras muy bien colocadas

Podrás jugar en modo jugador o dos jugadores. El juego nos ofrece una calidad visual muy buena, con cámaras muy bien colocadas y animaciones muy agradables. Cada animación tiene entre 40 y 50 frames, que ya es decir. También hay un modo permitirse ese lujo ya que se ahorran el primer golpe al segundo golpeado, y a su vez las animaciones de los enemigos de más que se supone irán por el.

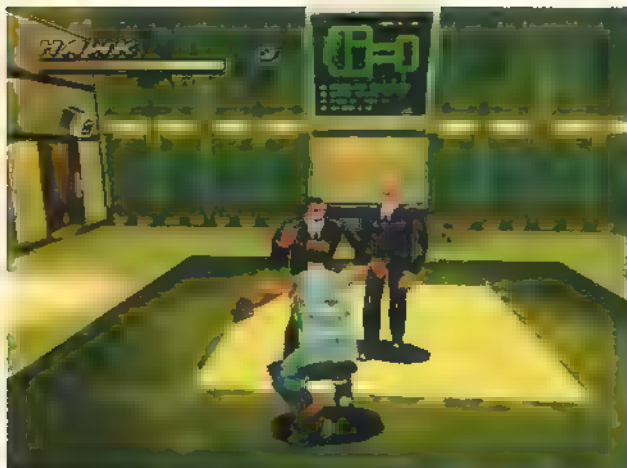
La inteligencia artificial de los enemigos es sim-

ple y típica cuando estás golpeando a uno e otro se queda apartado y de vez en cuando se te enfrentan mucho y a darte un toque

Como comentamos es toda una diversión de cualquier arcade antiguo con la tecnología que se ofrece actualmente.

La vez eso es demasiado tecnología ya que el juego requiere una 3Dfx para arrancar, así que si no posees una, tendrás que esperar para

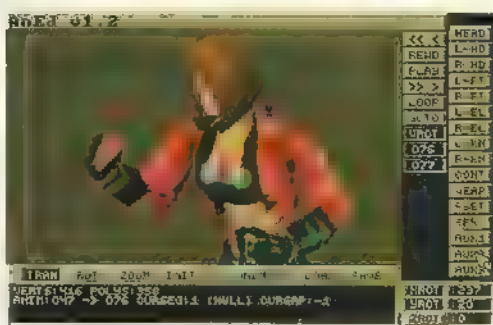




comprarlo? ah claro no tienes dinero pues mas vale que ahora es porque tiene a pinta de que a partir de muy poco, si quieres disfrutar de un juego como Fighting Force que te ofrece una calidad grafica impresionante te va a resultar imprescindible. De todas formas siempre viene bien tener una aceleradora ya que cualquier tipo de juego gana muchísimo.

Es impresionante el cambio que sufren algunos juegos con las 3D, y mas los de este tipo que no paran de mover por girones a una velocidad espantosa. Y tu dirás en Quake también se están moviendo por girones, pero en Quake no se ven los girones.

Los juegos de tipo de Fighting Force y de este tipo es que son mas difíciles de jugar que los otros, pero que muy difíciles. Cada escenario te mueve enemigos diferentes, y en alguno encontraras alguna sorpresa. Además, han cuidado hasta el último detalle de los mismos desde los textos hasta el detalle de la jugabilidad. Pues bien esto es lo que se suprime o se intenta suprimir en los



juegos de tipo de Fighting Force y de este tipo es que son mas difíciles de jugar que los otros, pero que muy difíciles.

Pero metámonos un poco de dinero en el juego.

LOS ESCENARIOS

Cada escenario te mueve enemigos diferentes, y en alguno encontraras alguna sorpresa. Además, han cuidado hasta el último detalle de los mismos desde los textos hasta el detalle de la jugabilidad. Pues bien esto es lo que se suprime o se intenta suprimir en los

mejoran la vista. Todos estos rasgos hacen que la gente vea que a los chicos de Core les sobran ideas y técnica para desarrollar un proyecto de forma sencilla. Y eso es algo que le da mucho prestigio a una empresa.

Los juegos de tipo de Fighting Force y de este tipo es que son mas difíciles de jugar que los otros, pero que muy difíciles.

LAS ARMAS

En cuanto a las armas son de tipos muy variados. Puedes encontrarlas y conseguir desde cuchillos hasta lanzadores de misiles, con los que mas vale que nadie se e ponga chulo.

Los cuchillos los puedes lanzar o manejar. Los

pistolas tienen una diana en la que al igual que los lanzamisiles pero si utilizas con cabeza te sera de mucha ayuda.

Los escenarios suelen ser muy complicados lo que hace que el juego tome carisma

EN RESUMEN

En fin, que es uno de los juegos mas preciosos.

dos ahora mismo más importantes de este tipo en la actualidad y que tienes que tener en la "legoteca" particular.

Con una calidad grafica que te deja a K.O. y una jugabilidad de lo mas depurada que atraerá a gente de la tercera edad. Core se merece que la admires, que sera mucho mas si no tuviera el impedimento de la 3D aceleradora. Ahora buena a Core y que disfrutes con esta perla preciosa. ♦

LOS PERSONAJES

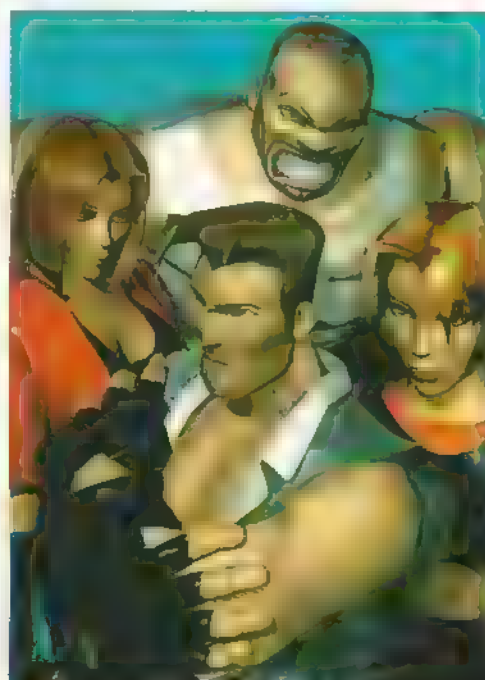
Te vamos a presentar a alguno de ellos.

• Mace Daniels

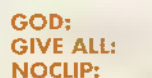
Edad: 21
Altura: 190 cm
Peso: 92 Kg
Pelo: castaño claro
Ojos: verdes
Energía: IQ 200
Características: un corazón de noble

• Alana McKendrick

Edad: 17
Altura: 172 cm
Peso: 58 Kg
Pelo: rubio
Ojos: azules
Energía: IQ 240
Características: la belleza del juego



TRUCOS

NOTARGET:
GIVE QUAD:

CTRL+ALT+ MAYÚSCULAS+INICIO:

- Inyur erabr dad

CTRL+ALT+MAYÚSCULAS+INSERTAR:

- Repostar munición y combustible

PULSA CONTROL + ALT + MAYÚSCULAS:

- Para activar los códigos

PULSA CONTROL + MAYÚSCULAS + C + P:

- Para tener todos los robots y armas

SU: $\lambda_{\text{max}} = 1$   OS

IS: M. n. c. ón nam toda

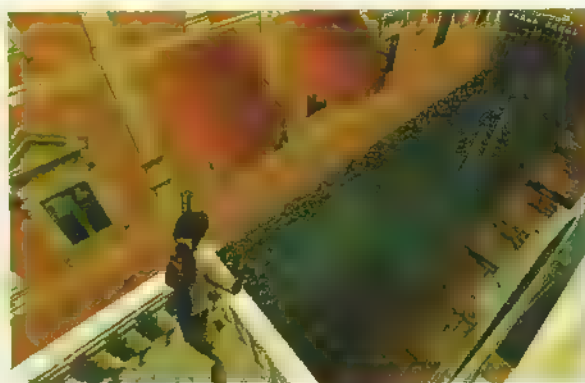
RE: Enviar a todos los amigos

E: אֲנִי מֵחֵן אֵל



Todas las armas:

... y los demás.



NDNLP: Mod

THMSC15 10 68 111

ANNOUNCEMENT $\lambda_{V, \mathbb{R}} \mapsto \tau \in \mathbb{R}$

NGLCKCK: Toda 79 45



LA MUJER EN INTERNET

ZONA
Internet

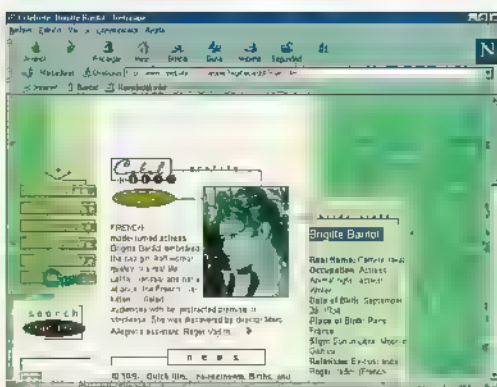
AUTOR: DAV D PARAJE

¡Hola internatutas! ¿Qué tal estamos? Este mes vamos a hablar de las mujeres que pululan por la red. En este número podremos ver las páginas de las mujeres más importantes de la historia, que son muchas afortunadamente.

La mujer tiene su espacio en la gran red. Gracias a la tecnología actual sobre todo a Internet, hoy podemos saber quiénes eran las mujeres más famosas del mundo, las primeras damas, las que ganaron el Nobel. Todas ellas tienen cobijo, aparte de en nuestro corazón, en la red.

¿Quién no conoce a Eleanor Roosevelt? Casada con Franklin Delano Roosevelt, fue una primera dama preocupadísima por la gente, viajó por todo el mundo para ayudar a la gente más pobre con la ayuda de su marido, el presidente de los Estados Unidos de América. Tuvo mucha influencia tanto política como socialmente convirtiéndose en la defensora de los derechos y necesidades de los pobres y de la gente más necesitada. Era la que hoy sería una lady Diana. Eleanor Roosevelt, que vivió desde 1884 a 1962, podemos encontrar en varias páginas, entre ellas: <http://www.academic.marist.edu/fdr/eleanor.htm> o <http://www.grolier.com/presidents/aeefirst/32pw.html>

Jacqueline Lee Bouvier Kennedy Onassis esa chica que empezó siendo fotógrafa y que un día se cruzó con el Senador Kennedy. Poco



a poco su relación se fue afianzando hasta su boda en 1953. En el papel de primera dama se mostraba exuberante, inteligente y de un gusto increíble. Su interés en el arte y en la historia americana inspiró a su obra en todo el mundo. La señora Kennedy demostró a todo el mundo su gran osadía y fuerza de su marido. Pasado un tiempo se mudó a New York, y en 1968 se casó con el millonario hombre de negocios Aristos Onassis. 20 años más joven que ella, el cual murió a los 7 años de casado. ¿Quieres saber más? Jackie Kennedy nació en 1929 y murió en 1994, encuéntrala en <http://www2.whitehouse.gov/WH/glimpse/firstladies/himself/35.htm>

Pero no sólo hoy mujeres famosas políticamente hablando. Como ya de-

mostramos en su día hay gran cantidad de artistas en Internet. Todas, personalmente no hemos encontrado ninguna persona famosa que no tuviera su o sus páginas. Por ejemplo, una a azar, Aretha Franklin tiene una de sus páginas ubicada en <http://www.warriorsound.com/artists/arethafranklin/index.htm> la gran diva de la música soul y funk, esta es una de las mejores.

PREMIOS NOBEL

Cómo no, en Internet están todos los premios Nobel de la historia y aquí también encontramos a algunas mujeres importantes. Como la Madre Teresa de Calcuta, premio Nobel de la paz. Toda una vida dedicada a buscar la paz en el mundo no sólo se merece una página Web, sino que debería tener una por cada acción buena que hizo. Esto es un millón. Si deseas saber algo sobre su vida, su historia, sus creencias, busca en <http://www.ia-incorino.com/teresa2.htm> o <http://www.judithcorino.com/teresa2.htm>

Química es cuando besas a tu pareja y notas un cosquilleo que te recorre todo el cuerpo, pero para química de verdad deberíamos pre-



guntárselo a MARIE SKLODOWSKA CURIE. La primera mujer en ganar el premio Nobel. En 1903 el premio Nobel de Química fue a recoger sobre Marie Sklodowska Curie y Henri Becquerel por sus descubrimientos en la radioactividad. Aprende más en <http://www.chem.mcmaster.ca/~chem/curie.htm>

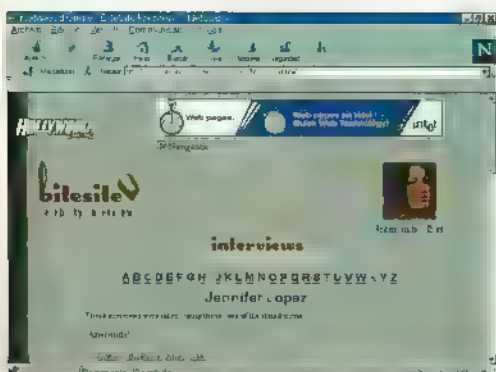
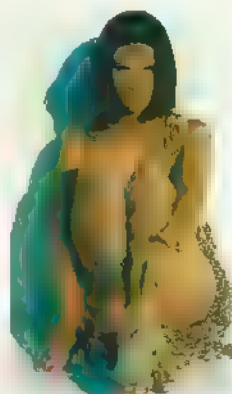
Y, cómo no, tenemos toda la información que queramos sobre las mujeres famosas de hoy en día como sobellie Adani, de la cual estamos enamorados, en <http://www.med.virginia.edu/~med2p/adani.htm>, de Brigitte Bardot en <http://www.celebsite.com/people/brigittebardot/index.htm> una de las mujeres más guapas de la historia, según los entendidos. Kim Basinger en <http://www.celebsite.com/people/kimbasinger/index.html> o Sandra Bullock en <http://www.mirskyland.com/sandra.htm>

Es una gozada poder disponer de Internet para disfrutar recordando grandes momentos de cine. La página de Bo Derek, ¿os acordáis de su película 10^a increíble, la escena saliendo de mar será uno de los más recordados en el mundo

de cine. Os deseamos, podemos saber qué opina el nuevo boom del cine. Jennifer Lopez de sus películas, incluidos la última de Over Stone, Giro a niemo. Una película que recomendamos a toda la gente porque es muy buena y divertida.

Aparte de los datos sobre mujeres importantes, también hay que destacar que tenemos información para la mujer. Como la Cínica de la Mujer. Medicina en <http://www.helcom.es/multimedia/estruc.htm>

Organismos y Centros de Mujer. Otra sección más donde podrás conseguir información sobre aquellos temas que están más de moda en <http://ans.cdr campos.es/mujer/organism.htm> O los problemas de la Mujer en <http://www.codetel.net/do/Leones/problemas13.htm>



En esta segunda parte del artículo y aprovechando que estamos hablando de mujeres en Internet vamos a retomar uno de los temas más frecuentes cuando se habla de Internet. Esto es, el sexo.

En el artículo publicado en el número uno de esta misma revista en el que tratábamos el sexo en Internet ¿Os acordáis de la declaración que se hizo en ese número? Para todos aquellos que os acordáis, ahí va eso. Esto es una declaración en la cual renegamos de todo lo que dijimos

En el primer número tratamos de explicar que Internet no sólo es SEXO, estábamos totalmente convencidos que efectivamente, aunque hay muchísimo sexo en la red es como en la calle. Si no quiero ver sexo o si lo quiero ver voy a un sex shop y allí veo lo mismo o más de tema. Juramos y perjuramos que la mayoría de las páginas denominadas X eran de pago y que si uno no se quiere pagar las páginas no se mete en el río.

Mentira, poco a poco nos damos cuenta que estas páginas son tan accesibles como entrar en el Web de Microsoft por poner un ejemplo, y que por un camino o por otro podemos conseguir entrar en donde



queramos. ¿Cómo? Muy fácil. No vamos a decir como entrar en estas páginas por el simple motivo de que no es lógico que chicos de corta edad puedan entrar en estas páginas, pues podría causar graves problemas.

Cierto es que si queremos fotos guarras, por llamarlas de alguna forma, lo más fácil es entrar en las news y dedicarte a bajarlas, pero no sólo eso, las contraseñas para entrar en la mayoría de los sitios prohibidos están circulando libremente por todos los lados.

Y nos preguntamos, ¿S existe una página en la que se muestran este tipo de imágenes es porque se alojan en un servidor, no? ¿Es que en esos servidores no se revisa el material que pone a gente o es que son esos servidores los verdaderos causantes del problema? Si es esta segunda la respuesta, ¿es que no hay nadie que se dedique a eliminar y destruir, en el buen sentido de la palabra, estos servidores?

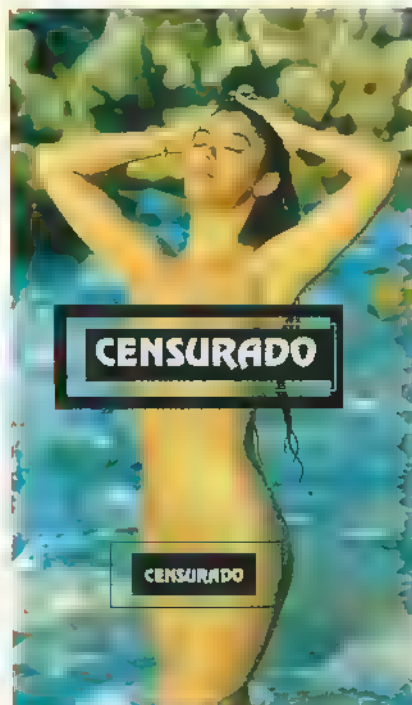
Así, sin pensar demasiado, y ya que Game Over es una revista de videojuegos, se nos ocurre una posible solución



para el acceso a estas páginas. ¿Os acordáis del primer Larry para el ordenador? Como era un juego solo y estrictamente para mayores de edad por su contenido erótico al principio te hacían varias preguntas dependiendo de la edad. O sea, si tengo más de 18 años, puedo saber que pasó hace 18 años (más o menos). Por lo menos a entrada a estos sitios se hará más difícil, y ya de paso se promociona la cultura. A ver si alguien que se dedique a hacer estas páginas opina como nosotros e implanta este método (u otro parecido) en vez de a pre-

guntar. ¿Eres mayor de 18 años? Si tu respuesta es Sí, pulsa aquí, sino pulsa acá. ¿Pero a quién pretenden engañar?

Con esto concluimos que, tan solo nosotros somos los responsables de lo que hacemos si eres mayor de 18 años y te interesan estos temas, pues de acuerdo y adelante tu mismo y tu mecanismo, pero si eres menor de edad por favor, haznos un favor a nosotros y a ti mismo y no te dediques a buscar fotos X pues la única que conseguirás es tener más problemas de los debidos. ♦

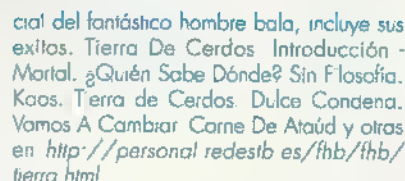


RECOPILACIÓN DE TRUCOS PARA JUEGOS DE PC

INFOCERVEZAS

-10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Te invitamos a una cerveza
Cerveza: un placer para los sentidos
Curiosidades sobre la cerveza
Birraclub Net Magazine
Amantes de la Cerveza
Cerveza y Malta
... Cebada de cerveza
FEDEX/CERVEZA DE MALTA
... laboracion artesana de cerveza casera
... Minifabrica de Cerveza hhh
Cerveza Corona
Cerveza Becker
Marcas de Cerveza de Alemania
... cerca de Nicaragua, S.A. - La Cerveza
... POLLO A LA CERVEZA
... La cerveza es mejor que las mujeres



Según lo visto debe de ser algo sin sentido la música, pues hay infinidad de páginas sobre música, cantantes y sus letras. Suponemos que el buscador también trabaja sin sentido. Pero esto que os enseñamos a continuación se lleva la palma. Concepto Rosacruz Del Cosmos por Max Heindel, ver CD-ROM si de verdad tienes un par de nörices. Mensajes de solidaridad con Miguel Angel Blanco y su familia en <http://manosbiancasvamos/buzon/libros/blanco.html>

Desistimos, este buscador está loco, carece de sentido toda búsqueda. Esta vez se ha superado, no nos imaginábamos que fuera a ser así de extraño. Una vez más queda demostrado que Internet funciona, ¿cómo? Decídelo tú. ¡Hasta oír!

TEMAS

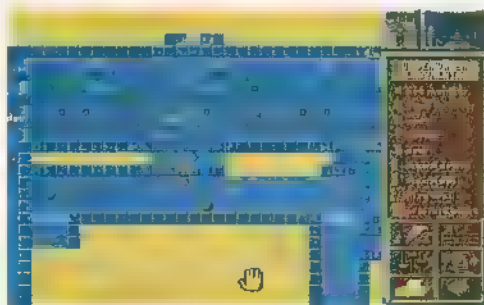
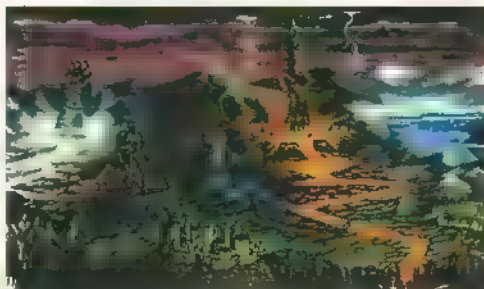
¿Por qué todo el mundo cuando piensa en rol piensa en magia y espadas? ¿no hay más? No todo el rol es así, pero en los ordenadores más incluso que en el mundo de rol de papel y lápiz, parece que sí. Entre cerveza y cerveza, en la Taberna hablamos mucho de ello. ¿Quieres unirte?

El rol es fantasía y la fantasía adopta muchas formas: vampiros, naves espaciales, mundos para los que las leyendas olvidadas de magia, ciencia, etc. Todo es fantasía. El rol es un vehículo para vivir o para meterse en ella y disfrutar. ¿Por qué tanta espada y tanta magia? ¿A nadie se le ocurren más deos?

Si volvemos a las raíces de los juegos de rol de lápiz y papel, veremos que la diversidad es mucho mayor. Tenemos la típica fantasía Tolkieniana (AD&D), variaciones fantásticas sobre un mundo real (Ars Magica, vampire, Werewolf, Aquelarre, mundos futuristas, apocalípticos, Cyberpunk), mundos aún más futuristas (Traveller, Mechwarrior, Heavy Gear) y, en fin, un poco de todo. Algunas están más orientadas al combate táctico que a rol, pero lo cierto es que existen tantos temas de rol como mentes calientes estén dispuestas a crear. En el ordenador, la oferta está más limitada.

¿POR QUÉ?

Lo cierto es que los juegos de rol clásicos son los únicos que triunfan en el ordenador porque son los que mejor funcionan. Existen juegos de ordenador ambientados en

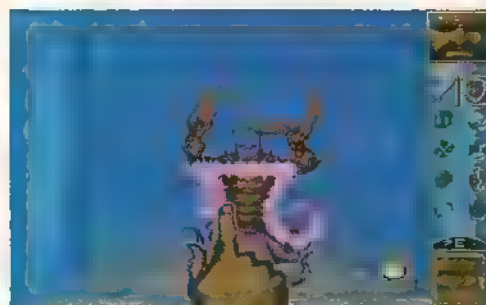


otros temas, pero rara vez son juegos de rol. Casos típicos son Mechwarrior y el Heavy Gear. Poseen en común que el elemento más interesante del juego es el combate, y en su versión computerizada no es ni siquiera táctica, sino más bien arcade. El próximo Mech Commander pro-

mete ser un poco más una mezcla, con una componente estratégica y rolera mucho mayor. Pero ¿quién sabe? Aparte del viejo Traveller y el próximo Fallout, no se nos ocurren más juegos de rol de éxito que no se basen en una cosmogonía de espadas y magia. Supongo que el Bloodnet también se clasifica, pero no podemos estar muy seguros. El elemento rol en un mundo de ficción futurista es mucho más difícil de explorar: no hay monstruos, hay demasiada libertad de movimiento, es difícil presentar escenarios con alguna épica. El cliché más explotado es el de aventureros del

LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS DE LA HISTORIA

1. *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Darksun. Shattered Lands*
5. *La Sombra sobre Riva*
6. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
7. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
8. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
9. *Betrayal at Krondor*
10. *Deeper Trouble*



espacio, un poco entre comerciantes, héroes y piratas. Pero estos juegos degeneran rápidamente más en un simulador de combate espacial que en otra cosa.

MECÁNICA

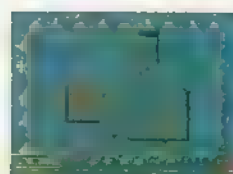
El recurrir una y otra vez a los juegos de ficción más o menos medieval no sorprende. Un escenario tan completamente familiar deja en completa libertad al diseñador para inventarse lo que quiera. Y esto siempre es una ventaja. Por otra parte, el sistema de combate de espadas y hechizos es algo muy probado y que, en general, funciona bas-

tante bien así que no existe la preocupación de pulir un sistema de combate novedoso. Y lo que es más importante gusta a los jugadores.

Tal vez, en lugar de quejarnos de la poca variedad que hay, deberíamos estar contentos de que la fantasía tradicional nos dé tanto juego. La diversidad de escenarios e historias concebibles es inagotable, y aunque se repiten una y otra vez los vieos estereotipos de magia o muy malo y lo bueno encantador, siempre hay alguien que consigue innovar. Y si no echad un vistazo a la página siguiente. ♦



Pues sí, resulta que también podemos ser malvados con el Lands Of Lore II. En algunos juegos en el momento en que comienzas a tratar mal a la gente, a ignorar las causas justas, a atacar a quien no debes atacar, el programa te castiga y puede llegar a hacerte el final inalcanzable. Pero ahora, si somos malos, podremos acabar siendo los MÁS malos de todos. O sea, acabar el juego también



Si en el Lands Of Lore I, algunos de los puzzles de juego cambian según decidas seguir las huellas de tu madre, la malvada bruja Scolia, o si decides enmendarte. En la Autopsia de este número encontraréis cómo ser los buenos de la película. Pero si tenéis interés en saber cómo recorrer el camino oscuro, leed estas líneas.

PARA EMPEZAR

Si quieres ser malo, sé malo. Para empezar puedes atacar a todos los hulinos con los que te encuentres en la jungla. Si, incluso a las pobres madres que buscan a los desaparecidos. Después de todo,

si vas a ser malo, puedes hacerlo bien desde el principio. Otra posibilidad es atacar a Dawn y a Julian en el monasterio. Si que eres un Luther realmente malo, puedes intentar atacar a Dawn cada vez que la veas. Quizás no se muestre nada, lo más probable es que debiera pero ¿y o bien que te lo puedes pasar?

Cuando de verdad comenzarás a ser malo es cuando llegas a la Seva savana. En lugar de hacerte amigo de los Savas es, acada con ellos. Con todos ellos. Para entrar en el poblado utiliza las runas que quedan en el cadáver del desafortunado (gracias a ti) guardia. Mala



al Chamas y roge de su poder. Es la única manera para hacer los vapores de Lharkon y la clave para el Cementerio Dracoides. En algún lugar hay una habitación con cinco antorchas. Enciéndelas y, en la plataforma que ahora es accesible, encontrarás una puerta que puedes abrir con el cristal verde. Dentro está la poción del Chamán, el hechizo de control de la maldición forma de agarto y una daga mágica. De todos modos, tendrás que entrar en el cementerio dracoides para obtener la Hoja de Plata.

En un edificio al sur del templo, que normalmente

te estaría abierto, tienes que emplear otros medios para entrar. Ataca una pequeña entrada en la parte trasera, transfórmate en lagarto, y des zate dentro. Coge todo el botín y el hechizo de control de maldición humana. Una vez dentro del templo hulinio, aprovecha que ya tienes un cristal verde y anórrate la molesta zona llena de arañas y las tonterías de la estatua.

PARA ACABAR

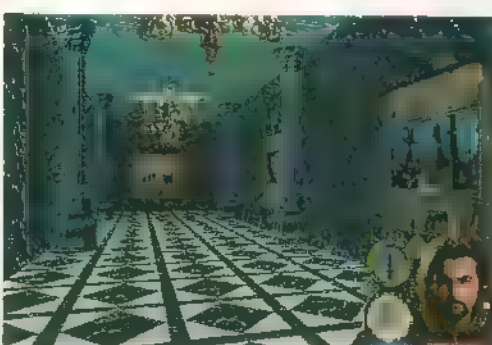
En la Ciudadela ahora no tienes que rescatar a nadie, ni a Dawn ni a las mujeres, de modo que no necesitas perder

el tiempo acabando con todos los Ruio. Ya obtendrás el objeto que te hubiera dado más tarde.

En la ciudad de los antiguos, cuando entres en la última torre Baccata aparecerá y tendrás que matarle. Coge su Bastón de la Serpiente. Más tarde, en el laboratorio de Belial, tendrás que matar a un clon del dios para obtener el Cuerno de Belial. Recuerda que Baccata está muerto. Luego aparecerá Dawn que tratará de impedirte el paso. Mátala. ¿No es encantador ser malo?

Por último, en la última zona, los combates son generalmente distintos. Primero tendrás que enfrentarte a tres pequeños demonios. Luego a Scolia, en lugar de al Dracáculo, y, tras acabar con Belial, tendrás que matar al Dracáculo en persona.

Y ya está. Contempla el final y erígete como el nuevo dios de las tinieblas de Lands of Lore. ♦



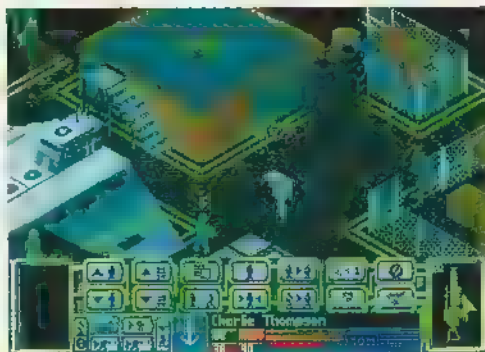
CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEM GUEL

¿No os parece que esto de los ordenadores es un poco como el cine? Cada uno procura ir a ver a sus actores favoritos, o a las películas de su director preferido. A algunos les gustan los dramas, a otros las películas gore e incluso hay gente a la que pueden gustarle los bodrios norteamericanos-fascistas-moralistas con los que nos obsequia Hollywood de un tiempo a esta parte.

Savando las metáforas, la comparación es válida. En las pantallas de nuestro ordenador tenemos, a escala más pequeña, lo que hay en las pantallas de nuestros cines. Se trata, en ambos casos de entretenernos, de hacernos disfrutar de excitar nuestra imaginación.

gujal que con el cine uno puede estar esperando meses el estreno de la última película de su director favorito, en el mundo de la diversión informática siempre estamos esperando los nuevos estrenos de nuestros creadores favoritos. Sólo que en los ordenadores, nunca sabemos muy bien quiénes son los creadores. A veces esperamos ansiosos los lanzamientos de una casa determinada, o de un grupo de desarrollo; otras veces es el siguiente título de una saga que nos encanta. En la carátula de un juego pocas veces nos fijamos en los nombres, y,



¿quién se ve los créditos de los programas de ordenador?

CREADORES

En el desarrollo de un juego de ordenador, el diseñador es un poco el guionista y el director, mientras que los programadores son, cada vez más, un elemento secundario, aunque muy necesario. Los grafistas, los músicos, todos van al ritmo que marquen los diseñadores. Es un poco más cierto dentro de los juegos de estrategia que, por ejemplo, los de acción, pero es una tendencia real. El

motivo no es que programar se haga cada vez más fácil, es que cada vez existen más y mejores programadores, que hacen innecesario a un diseñador saber programar.

Pero una vez que te enganchas a la estrategia... estás acabado

Por contra, existen sólo un puñado de nombres propios conocidos. Nombres como Romero, Carmack, Meier, Molineaux, Lord British que resultan conocidos, pero no demasiado. Es mucho más habitual conocer los nombres de las casas que publican o producen los juegos, tales como LucasArts, Westwood, Firaxis, Bullfrog, Blizzard, Microprose, Origin. Todos estos nombres son conocidos y sus productos esperados. ¿Qué nos importa esto a nosotros, los jugadores de juegos de estrategia?

GURÚS

Pues veréis, la estrategia es el género más estable. Un buen juego

EN PRIMERA LÍNEA

X-COM. Apocalypse

Command & Conquer: Red Alert

Dungeon Keeper

Warlord III

Theme Hospital

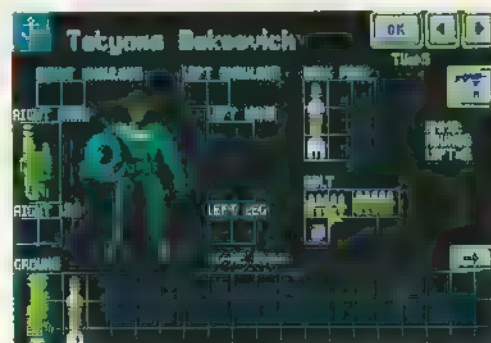
Age of Empires

CIVILIZATION II

Master of Orion II

Settlers II

Sid Meier's Gettysburg!



de estrategia sigue siendo bueno pase el tiempo que pase. Los gráficos y la realización técnica es un aspecto importante, pero secundario, dentro de este género así que se trata de una comunidad de usuarios que olvida menos de lo habitual.

Además, contrariamente a lo que se piensa, la estrategia es el género más adictivo. Es muy fácil ser un adicto a los juegos de acción o a las aventuras, pero una vez que te enganchas a la estrategia... estás acabado. Noches y noches en blanco sólo

por hacer un turno más. Jugar al mismo juego de principio a fin, siete veces seguidas solamente para probar a ganar una nueva táctica. ¿Captas la imagen?

Así que cuando oáis que estamos esperando el siguiente juego de los chicos de X-COM, de Firaxis, o ver que es el primero que hace Peter Molineaux fuera de Bullfrog, o el siguiente C&C de Westwood, os estaréis haciendo una idea de lo que puede estar ocurriendo en miles y miles de hogares de todo el mundo mundial. ♦

VIEJAS GLORIAS

CIVILIZATION

Master Of Orion

Warlord II

X-COM: Enemy Unknown

Sim City 2000

Populous II

Grandest Fleet

Railroad Tycoon

Master of Magic

Ghengis Khan

Hablando de películas. ¿Sabéis que Woody Allen hace una película al año? Pues parece que Firaxis piensa hacer lo mismo. Es un poco traído por los pelos, pero después del magnífico Gettysburg!, los chicos del Capitán Meier se disponen a alegrarnos con una nueva joya de los aficionados del género. (Y en eso también quieren parecerse a Woody Allen)

Civilization... bah... bah... Sid Meier... bah... Colonization... bah... Microprose... bah!... bah!... Firaxis... bah... Brian Reynolds... bah? ¿No sabéis quién es Brian Reynolds? No, no es un actor de cine. Ni nada parecido. Es uno de los diseñadores que Sid Meier se trajo a su recién estrenada compañía, Firaxis. Por lo visto, el señor Reynolds también estuvo involucrado en el semi-mítico Civilization.

Si recordáis un poquito de este clásico (¿y quién no?) sabréis que el juego acababa cuando barías a todas la civilizaciones contrarias de la faz de la Tierra o cuando lograbas enviar una nave espacial, con éxito, a Alpha Centauri. ¿Y qué hacía la nave allí? Bien, aunque oficialmente no se trata de una secuela ni nada por el estilo, está claro que con este Alpha Centauri, Firaxis se propone ofrecernos una continuación a la historia de civilizaciones en ascenso que era Civilization.

¿CIVILIZATION III?

No, no se trata de eso exactamente. La principal idea de Firaxis con este producto es, precisamente, alejarse e innovar sobre su predecesor espiritual. Pensándolo un poco, Civilization era un relato de nuestra propia historia, de nuestro propio progreso, desarrollo, ciencia, etc. Alpha Centauri pretende ofrecer la oportunidad de crear algo nuevo. En palabras del



diseñador Brian Reynolds, tu misión es "dibujar un cuadro de la nueva sociedad, economía, filosofía, ciencia, diplomacia y, por supuesto, de la guerra del futuro".

El señor Reynolds estuvo involucrado en el semi-mítico Civilization

La acción se desarrolla, sobre todo, en la superficie de un único planeta del sistema Alpha Centauri. Tras perder por completo el contacto con la tierra, previsiblemente inmersa en una catástrofe fatal, han sufrido un

motín en sus filas. Como resultado, siete facciones de colonos, con diversas ideologías y motivaciones, se disputan ahora la supremacía en lo que es su nuevo hogar.

Para ello, poseen las mismas herramientas que tenéis tú en el Civilization y muchas más. Por ejemplo, ahora es posible terraformar directamente la superficie del planeta. Nada de construir carreteras o irrigar campos. ¡Ahora puedes hasta controlar el tiempo!, así como la cantidad de rocas, temperatura, altura y un montón de cosas más. Para ello utilizarás, a la manera de Settlers, los Formers.

LA GUERRA

En el plano militar, las cosas prometen. Para empezar ahora puedes diseñar tus propias unidades.



des. El sistema está pensado para que resulte más rentable si creas unidades con alguna debilidad, de manera que casi te fuerzan a utilizar combinaciones de unidades. Así, las virtudes de unas pueden compensar los problemas de las otras.

Otro aspecto que mejora lo ya visto es que, ahora, las unidades tienen una serie de niveles de experiencia (muy verde, verde, regulares, endurecidos, veteranos, comandos y élite). También existen un total de seis niveles de moral. Todo parece apuntar a una mayor profundidad táctica frente a la puramente estratégica de Civilization y similares. Todo sin olvidar que existe vida alienígena ya en Alpha Centauri, y son fuente de una nueva serie de poderes psíquicos, que amplía

aún más la profundidad del juego.

LO DEMÁS

Pero no os preocupéis. El resto de los elementos están ahí: la diplomacia, la economía, la ciencia... El árbol tecnológico promete ser un compromiso entre la ciencia posible actual y las nuevas tecnologías del futuro, pero de un futuro verosímil. Naturalmente, la ciencia también te desvelará cosas que necesites saber acerca de tu nuevo hogar y de las criaturas que lo habitan.

En un apartado más prosaico, la opción multijugador está definitivamente soportada. Hasta siete jugadores podrán conectarse simultáneamente. Se está desarrollando un método por el cual los jugadores puedan ir desarrollando sus turnos simultáneamente, algo que, de lograrse, acabaría con la única pega que presentan este tipo de juegos de cara a un sistema multijugador.

La verdad, es que no podemos esperar a verlo, ¿y vosotros? ♦



Correo del lector

Por último comentáis que...

Todas las respuestas

Muchas gracias por vuestras cartas. Intentaremos responder a todas las que podamos, pero comprended que existe un espacio físico para esta sección. Así que la redacción se reserva el derecho de acortar vuestras misivas, pero eso sí, seremos los más concisos posibles en la respuestas. Hasta el próximo mes.

P Soy un programador aficionado y os mando un juego para que lo incluyáis en vuestro CD-ROM. También me gustaría que me respondiérais a las siguientes preguntas:

1) ¿Hay alguna manera de ejecutar código (el sprite) que esté guardado por encima del primer Mega, usando el modo de memoria FLAT?

2) ¿Se ganaría velocidad si vez en vez de usar sprites compilados, uso la compresión RLE?

Alfonso Comín
Arganda del Rey (Madrid)

R Muchas gracias, Alfonso, por tu juego. A partir de este mes se incluirá una nueva sección en el CD-ROM con los juegos mandados por vosotros, los lectores. En cuanto a tu primera pregunta, decirte que si no trabajas en modo protegido, no podrás ejecutar ese código, así que tendrás que cambiarlo. Respecto a los sprites compilados, te aconsejamos que utilices los SPRITES RLE porque, además de ahorrar memoria, ganarás muchísima velocidad. Eso sí, ten cuidado con el "clipping" que se produce al utilizar esta técnica porque es muy traicionero.

P He adquirido por primera vez vuestra revista en su número cuatro y su planteamiento me ha parecido muy correcto. El problema es que el CD que venía con ella me da innumerable fallos de lectura, tanto es así que me ha resultado imposible cargar el juego Panic Soldier. Probando este mismo CD en el PC de un amigo da los mismo fallos ¿Qué debo hacer?

Juan Luis Canino
Granollers (Barcelona)

R Seguramente, tu CD-ROM esté defectuoso. Mándanoslo a la redacción y gustosamente te remitiremos uno en perfectas condiciones. Para cualquier problema de índole técnica que tengáis con la revista, como es en el caso del CD-ROM, por favor llamad a nuestro servicio técnico al siguiente teléfono: (91) 304 06 22. Os rogamos que los otros tipos de consulta, tanto sobre programación como de juegos, los efectúéis por carta a esta misma sección o a través del e-mail.

P He cambiado de equipo hace poco tiempo y yo creía que había comprado una moto, pero para ciertas cosas parece un triciclo. Trabajo con Office 97 y, en cuanto pueda, me pongo a jugar. La sorpresa me la he llevado con mi Matrox Millennium II, pues cuando

cargo Tomb Raider II, todo va muy bien. La demo de la pista de pruebas es perfecta, pero cuando entra en el juego, todo va a cámara lenta. He probado todas las configuraciones posibles, rebajando resolución, desconectando la aceleración 3D, todo lo imaginable y sigue siendo igual. Adjunto configuración de mi equipo. Espero vuestra ayuda.

Luis Fernández
MADRID

R No nos dices cuál es el sistema operativo de tu equipo, aunque seguro que es Windows 95. No te podemos dar una solución concreta a tu problema, pues hemos contactado con personas que poseen esa misma tarjeta y que han jugado con Tomb Raider II en equipos menos potentes que el tuyo y les ha ido a las mil maravillas. Tampoco nos dices si estos problemas los tienes con todas las juegos 3D o sólo con Tomb Raider II. Un consejo sería que instalases DirectX 5.0 o que vayas a la web de Matrox y te bajes los últimos drivers que haya de tu tarjeta.

P Soy un total adicto a Internet y poseo varias cuentas de correo en suministradores de correo gratuitos. Mi preferido es Hotmail, pero últimamente he oído hablar de Latinmail y quisiera saber si es tan bueno por lo menos como Hotmail, o su única ventaja es que está en castellano.

Antonio Gómez
MADRID

R Antonio, no hay que dudar del enorme avance que supone para la lengua castellana en Internet la introducción de Latinmail como correo gratuito para todos los hispanohablantes. Todavía el inglés es el idioma predominante, y así seguirá siendo, pero debemos apoyar las iniciativas que se hacen en nuestro idioma para cuidar la bonita lengua de Cervantes. Latinmail es un excelente correo, pero, sin duda, Hotmail le gana en prestaciones y sobre todo en servicios, como las excelentes suscripciones de noticias que se encuentran disponibles. Nuestro consejo es que tengas cuentas en los dos y disfrutes.

P ¿Cómo puedo llegar a la isla que hay al otro lado de la orilla en Star Trek: Generations?

Mª Luisa Albert
VALENCIA

R Tienes que saltar sobre los nenúfares. Cuando no haya más, utiliza las semillas



para que crezcan más. Luego tendrás que saltar sobre un saliente. Desde allí podrás llegar hasta una cueva submarina donde podrás seguir con tu investigación.

P Me gustaría que me ayudárais en LBA. No sé qué hacer en el Castillo de Agua para avanzar.

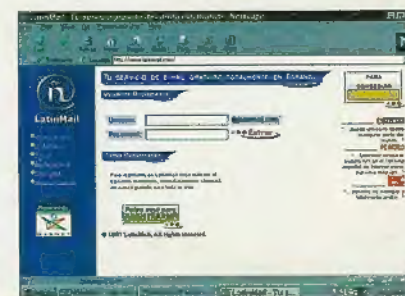
Iván Pedroña
MADRID

R Para todos aquellos que no sepáis lo que significan las siglas LBA, se refieren a la famosa aventura LITTLE BIG ADVENTURE. Bien, vamos a ayudarte. Lo primero que debes hacer es pulsar sobre la chimenea, caerás por una especie de trampilla subterránea. Allí tienes que verter el jarabe sobre el tanque, para que éste cambie de sabor.

P Hola a todos. Muchas gracias por vuestra revista, que es la más completa de todas las que he visto. Ahora mi pregunta del Ark of Time: ¿Cómo puedo salir de la fortaleza submarina?

José Luis Durán
MADRID

R Habla con Helen. Luego vuelve al laboratorio y coge la pomada. Regresa a donde está Helen y pon la pomada con el agua en la palanca de control y luego la pesa.



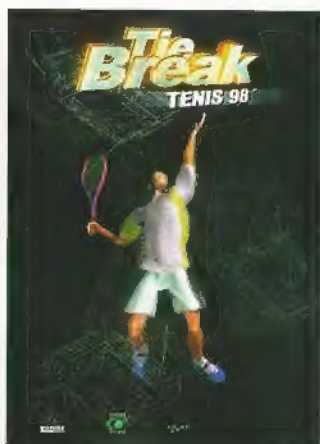
RAZONES para SUSCRIBIRSE a

10

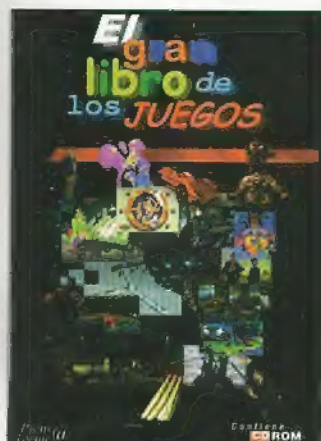
Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

- 1** Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
- 2** Porque sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
- 3** Porque ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
- 4** Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
- 5** Porque en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
- 6** Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
- 7** Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
- 8** Porque aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
- 9** Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
- 10** Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLÓN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:

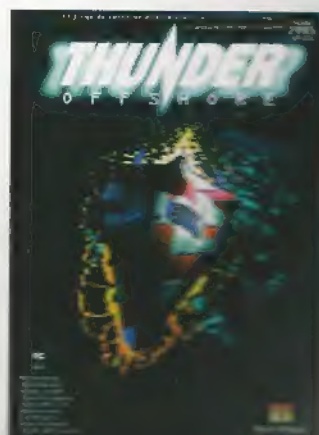


El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D. Precio : 2.995 ptas.



El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internet para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos. Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes. Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)



AYER FUE STAR WARS
BLASTER ES HOY

Científicos internacionales opinan que la presencia de agua en
otros planetas podría estar acompañada de vida
en demostrar

GET
READY

2.995
IVA INCLUIDO



BLASTER!

Shoot-em-up en cinco grandes mundos monstruosos,
cada uno con 4 niveles increíbles lleno de enemigos gigantes

Gráficos HiRes, espectaculares 3-D
con Mapeado de Texturas y Phon Shading

Secuencias intermedias en 16 bit HiRes color

Magníficos fondos con animaciones

Scrolling de pantalla y libertad de movimiento

Lightsourcing en tiempo real

Enemigos inteligentes

Efectos de sonido de 16 bit

Soundtrack con calidad CD

¡ Completamente en CASTELLANO !



EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO

TopWare.

TEL: (91) 547 86 19 . FAX: (91) 548 09 35

E-MAIL: topesp@teleline.es

WEB: <http://www.topware.es>



¡ IMPORTANTE ! : ABSTENERSE PERSONAS CON ENFERMEDADES CARDIOVASCULARES O DEL CORAZÓN.